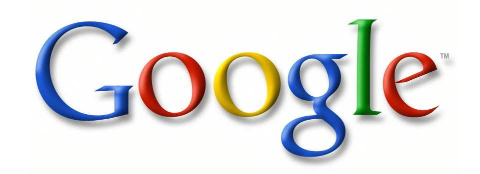
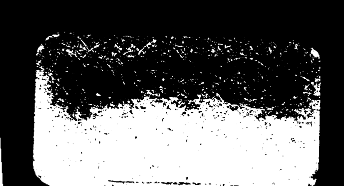
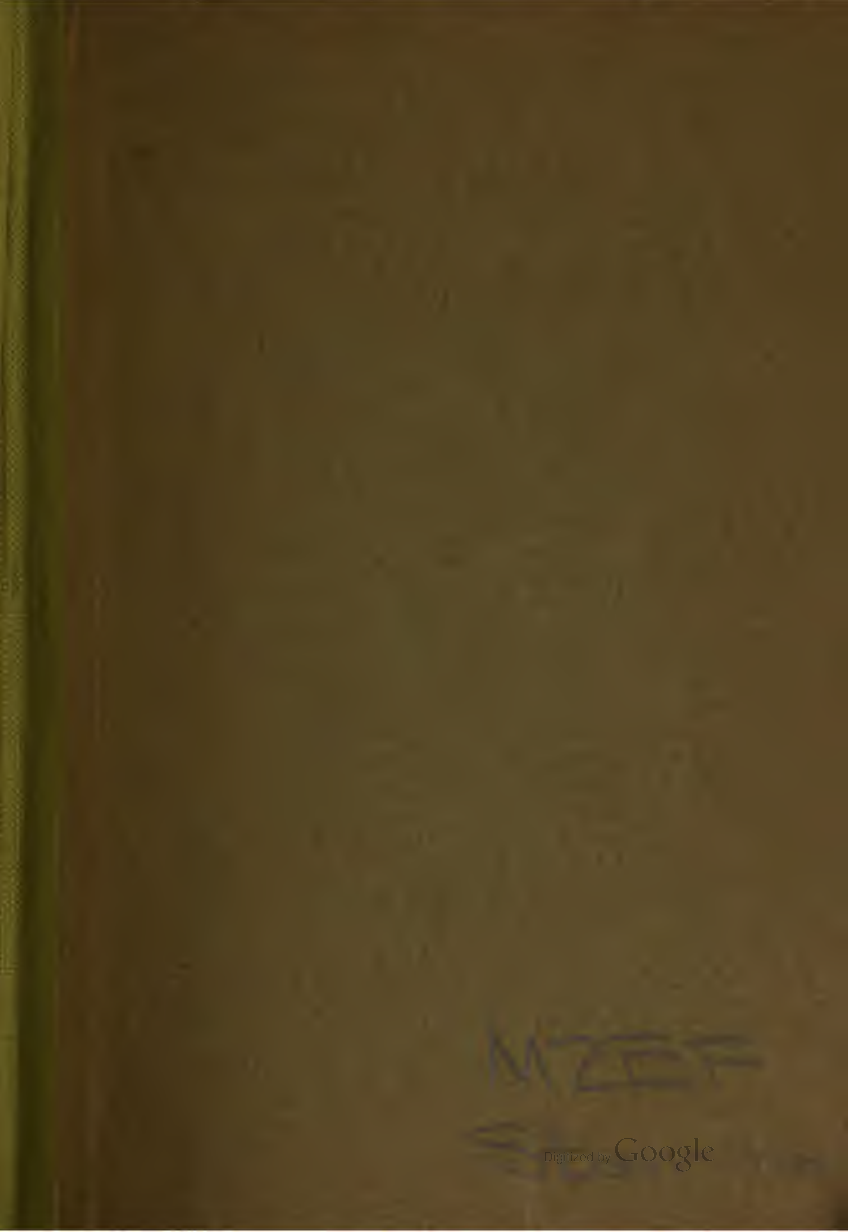






STAMMA'S
HUNDERT ENDSPIELE.

NACH DER ZWEITEN VERBESSERTEN AUSGABE VON 1745 BEARBEITET

VON

L. BLEDOW UND O. V. OPPEN.

MIT EINEM ANHANGE.

BERLIN, 1856.

VERLAG VON VEIT & COMP.

Vorwort.

Im Jahre 1840 erschien zu Berlin bei Ferdinand Dümmler eine kleine Schrift:

„Die Schach-Geheimnisse des Arabers Philipp Stamma, wie sie der Meister gab“ etc.

Bledow mittelte den Autor aus, und wurde sein Freund. Er beurtheilte die Arbeit günstig, insbesondere sprach ihm die Idee an, dass der Meister neben seinen einfachen Aufgaben absichtlich auch Wett- und Attrapenspiele componirt habe; er bemerkte nur, dass mir, denn ich war der Autor, die nothwendige Bekanntschaft mit der Schachliteratur fehle und bot seine Bibliothek zur Benutzung an*). Nachdem ich die Ausgaben von 1737 und 1745 verglichen hatte, überzeugte ich mich, dass schon mein Titel nicht der Wahrheit entsprach; nicht wie sie der Meister gab,

*) Diese aus sieben- bis achthundert Bänden bestehende Bibliothek wurde nach Bledow's Ableben für die königliche Bibliothek angekauft.

sondern wie er sie **nicht** geben wollte, hatte ich die berühmten Endspiele mitgetheilt, und ausserdem so viele Missgriffe gemacht, dass mir nur die Anonymität Trost gab, obgleich ausser **Bledow** auch Herr v. d. **Lasa***) die meinige für eine der besten (auf dem Continente veranstalteten) Ausgaben erklärt hat. **Bledow** forderte mich wiederholt auf, das Ganze noch einmal umzuarbeiten, aber Zeit und Lust fehlte. Endlich ging er selbst an's Werk und legte sich den Apparat zurecht mit der ihm eigenthümlichen behaglichen Umständlichkeit und Sorgfalt, welche uns noch jetzt in Zweifel lässt, ob er denn gar keine anderen Geschäfte, oder ob der Tag mehr Stunden für ihn gehabt habe, als für die übrige Welt. **Bledow** war ein Pedant im guten Sinne des Worts, er nahm einen Folioband von solchem Umfange, wie er ihn nach seinem Ueberschlage für ausreichend hielt, nnd fügte demselben die nöthige Zahl blauer Büchlein**) wie Adjutanten bei, dann entwarf er mit seiner zierlichsten Handschrift den Titel, ganz so wie er gedruckt werden sollte und ich denselben beibehalten habe, liess die Zahlenübersicht der sämmtlichen Endspiele mit Ergänzungen folgen, welche sich auf abweichende Aufstellungen der bisherigen Ausgaben beziehen, gab ein vollständiges Verzeichniss dieser Ausga-

---

*) Handbuch von 1852, S. 23.

**) Dieselben sind schon früher erwähnt, s. Schachzeitung von 1853, S. 226.

ben mit eigenen kurzen Notizen und ging dann zu den Spielen selbst über. Ein Jedes bekam in dem Hauptbuche sein besonderes Blatt oder auch mehrere, wo viel zu notiren war, er vermerkte Uebereinstimmung oder Abweichungen aller bisher erschienenen Ausgaben, so wie die eigenen Aeusserungen der Autoren, oder wies, wo sie zu umfangreich waren, auf die Werke selbst hin; selbst die Druckfehler dieser letzteren entgingen seiner Aufmerksamkeit nicht, seine eigenen Glossen beschränkten sich auf kurze Sätze, Fragen, Frage- oder Ausrufungszeichen, Bezugnahmen dessen, was er schon bearbeitet hatte und was leider grossen Theils verloren ist; dann studirte er jedes eizelne Spiel, prüfte es wiederholt und notirte erst den Zweifel, dann die festgestellte Gewissheit. So ist z. B. bei dem 37sten Spiele gesagt: „Niemand spricht von E7—E5“, und dann der Zusatz gemacht: „Wenn im ersten Zuge E7—E5 gezogen würde, so könnte sich im 8ten Zuge LF8—c5 dazwischen setzen.“ Wie viel enthalten diese wenigen Worte! Ich habe in dem eben erwähnten Spiele einen neuen Belag für meine Hypothese gefunden und verweise auf die bei demselben angegebene Spielart. In den blauen Büchlein führte Bledow noch eine besondere Controlle und trug in ihnen Alles zusammen, was ihm als Material irgendwie brauchbar erschien.

Jetzt konnte er anfangen, die hundert Endspiele, wie er es auf dem Titel angekündtgt hatte, zu bearbeiten und

binnen wenigen Wochen ein classisches Werk vollenden; der Tod nahm ihm die Feder aus der Hand. Ich habe die meinige dem abgeschiedenen Freunde geliehen, ich schrieb Alles, und doch ist Alles, oder fast Alles, Bledows Nachlass. Eben deshalb aber wird auch dieser letzte Beweis meiner Schachthätigkeit den Freunden eine willkommene Gabe sein.

Dem Wunsche der Redaction der Schachzeitung*) entsprechend habe ich in einem Anhange funfzig meiner eigenen Endspiele, in der Reihenfolge wie sie in der Schachzeitung aufgenommen wurden, zusammengestellt, auch diejenigen Aufsätze, in welchen ich mich über das Problem im Allgemeinen aussprach und in welchen einige der Endspiele ihre Erläuterung finden, mit abdrucken lassen, so wie ein paar Kleinigkeiten; Beiträge zur Unterhaltungsliteratur, da dieselben wenig Platz in Anspruch nehmen und für manchen Freund den Werth eines Andenkens behalten können. Bledow und Hanstein rufen mir zu: *mox noster!*

Berlin, im December 1855.

*) Schachzeitung von 1855, S. 226.

v. Oppen.

Einleitung.

Früher hatte ich die Ueberzeugung ausgesprochen und zu beweisen versucht, dass Stamma absichtlich neben einfachen Aufgaben auch Wett- und Attrapenspiele veröffentlicht habe, bei denen entweder der Erfolg von einer Bedingung abhängig, oder die angegebene Spielart fehlerhaft, der Sieg aber auf andere Weise mit richtigem Spiel zu erlangen gewesen sei. Das Studium der Londoner Ausgabe von 1745 und die Vergleichung derselben mit der ersten französischen von 1737 hat mich in dieser Ansicht bestärkt, und ich habe sie bei einzelnen Spielen näher begründet. Zunächst ist zu beachten, dass Stamma anfänglich in bedrängten Verhältnissen lebte, seine Stellung in der Gesellschaft nicht gesichert war, später aber sich Alles für ihn günstiger gestaltet hat. Die Zueignung an Lord Harrington vom Jahre 1737 lautet zwar in dem französischen Texte etwas weniger demüthig, als in der fehlerhaften Uebersetzung, welche mir bei der ersten Bearbeitung seiner Endspiele nur vorlag, er sagt wörtlich:

„*J'ai eu l'honneur de Vous être présenté Mylord, et la manière de jouer chez les Orientaux ne Vous a pas deplû. Je commence à la rendre publique en Occident, quoique j'y sois étranger; cette qualité excusera auprès de Vous ma har-*

diesse: je ne puis mieux faire que de mettre cet essai sous Votre protection, Votre nom le fera bien recevoir.“

„Si je suis téméraire j'espère que Vous me pardonnerez ma témérité. Dans la situation ou la fortune m'a reduit, la compassion Vous parlera pour moi.“

immer aber spricht Stamma wegen seiner drückenden Lage das Mitleid des Gönners an, und man darf schliessen, dass er damals mit seiner Kunst und durch dieselbe Geldgewinn suchte. Es würde sich nur fragen: ob er diesen als Lehrer oder als Spieler gesucht habe? Ersteres ist schon deshalb nicht wahrscheinlich, weil Stamma ein Fremder, als Schachmeister noch nicht anerkannt und bekannt genug, der Spielregeln im Occident weniger kundig war, auch sofortigen Erwerbes bedurfte. Ausserdem konnte er gegen seine Befähigung zum Lehrer selbst Bedenken haben, weil sein Spiel weniger auf die Richtigkeit der Regel und consequentes Zusammenwirken der Kraft des Spieles, als auf den Glanz und das Unerwartete des Sieges berechnet ist. Ich glaubte früher, dass Stamma sich niemals mit Philidor in einen Wettkampf eingelassen habe, dem widersprechen aber namhafte Autoritäten: Sarrat *treatise*, Th. 1. S. XVII., Walker in seiner Ausgabe des Philidor, S. XVI., auch der *Palamède*, Th. 1. S. 180. Allerdings berichten nur Biographen des Philidor die Thatsache und weichen in Angabe der Bedingungen von einander ab, auch schrieb einer dem Andern nach, man könnte daher noch an der Richtigkeit und dem Resultate, wie es referirt wird, zweifeln, für wahrscheinlich aber muss man es jedenfalls halten, dass Stamma im Nachtheil geblieben sei; denn Philidor repräsentirte die Wissenschaft, Stamma das Genie, welches, selbst besiegt, mehr bewundert wird als ein regelrechtes System, das doch auch nicht überall und nicht unbedingt ausreicht. Nach dem *Palamède* haben beide Meister zu London zehn Partieen mit einander gespielt, in welchen Philidor seinem Gegner den Zug,

das Remis als gewonnen vorgab, und ausserdem auf jede Partie fünf gegen vier wettete. Stamma hat nur zwei Partieen gewonnen, wovon eine remis.

Bezeichnend für Stamma's Zwecke ist es, dass er in der Vorrede zur Pariser Ausgabe sich in Betreff der gegebenen Beispiele für unüberwindlich erklärt und gewissermaassen herausfordernd behauptet, dass der, welcher nach seinen Spielarten gewinnen solle, auch unfehlbar gewinnen müsse, dass er dagegen in der Londoner Ausgabe nicht dieselbe Zuversicht äussert, sich vielmehr häufiger Irrthümer und Versehen selbst anklagt, und diese mit der grossen Eile, in der er sich bei der ersten Publikation befunden habe, entschuldigt (man sehe die Bemerkungen zum XIIten und anderen Spielen), bezeichnend für die Verschiedenheit der Zwecke, dass er nun erst seine Musterspiele hinzufügte und sich den Lehrern der Kunst auch in den gegebenen Anweisungen zugesellte, bezeichnend ist die Entschuldigung selbst, da die angebliche Eile sich offenbar nicht auf die Composition beziehen konnte. Was es überhaupt mit dieser Eile, oder Verwirrung *(hurry)*, und der spätern Musse für eine Bewandniss habe, ergeben manche Spiele, von denen hier nur das XXXVIIste und XLVIste erwähnt und auf das, was zu denselben bemerkt worden, hinverwiesen werden mag.

Betrachten wir die ganz verschiedenen Verhältnisse und Umstände, unter welchen die Pariser und dann die Londoner Ausgabe publicirt ist, so dürfte die Behauptung gerechtfertigt erscheinen, dass letztere ihrem Wesen nach nicht sowohl eine Verbesserung der ersteren, als vielmehr eine Veränderung der Aufgabe ist, die der Verfasser sich selbst gestellt hatte. Von diesem Gesichtspunkte aus bleibt eine Vergleichung derselben noch jetzt von Interesse, und so kann auch mein erster Versuch, wie mangelhaft er sei, bei der Prüfung immer noch einigen Nutzen gewähren.

Ausgaben der hundert Endspiele.

1) 1737, Paris; ein Exemplar befand sich in Bledow's Bibliothek und ist mit derselben an die königliche überwiesen. Der Titel ist bis auf den Druckort und Verleger übereinstimmend mit der folgenden.

2) 1741, *la Haye.* „*Essai sur le jeu des échecs ou l'on donne quelques règles, pour le bien jouer et remporter l'avantage par des coups fins et subtils, que l'on peut appeller les secrets de ce jeu. Par le Sieur Philippe Stamma natif d'Alep en Syrie. Chez Antoine van Dole.*" 160 Seiten 16⁰, nur Endspiele; ist ein wörtlicher Abdruck der ersten Ausgabe.

3) 1745, *London.* „*The noble game of chess or a new and easy method to learn to play well in a short time: together with a curious account of its antiquity, derivation of its terms etc., by Philipp Stamma, Native of Aleppo in Syria; and interpreter of the oriental languages to his Majesty the King of Great Britain. Printed for J. Brindley bookseller to his Royal Highness the Prince of Wales, in new Bondstreet.*" Das mir vorliegende Exemplar aus der Bibliothek des Herrn Franz hat am Ende Stamma's Original-Namens-Unterschrift. Eine neue Auflage der äusserst seltenen Ausgabe von 1745 besorgte Lewis, London 1819.

4) 1752, eine holländische Ausgabe: Amsterdam und Leipzig, „*Acad. univers. des jeux*", wird in Bledows Notizen erwähnt, scheint aber nicht alle Spiele enthalten zu haben.

5) 1754, Strassburg, bei Amand König. Der Titel lautet: „Des Arabers Philipp Stamma, gebürtig aus Aleppo in Syrien, entdeckte Schachspielgeheimnisse, nebst einigen Regeln, dieses Spiel

wohl zu vollziehen, und den Sieg durch feine und subtile Züge davon zu tragen.

Mitten unter Lust und Lachen
Kann der Tod uns Schachmatt machen."

Der Hauptgegenstand ist Philidor, der Titel lautet in dieser Beziehung: „Die Kunst, im Schachspiel ein Meister zu werden. Das ist: Ein neuer Unterricht, wie man in Kurzem dieses so edle und beliebte Spiel nach seiner Vollkommenheit erlernen könne. Gewiesen nach den neuesten Mustern des berühmten und jetzt lebenden grossen Schachspiel-Meisters in England A. D. Philidor. — *Ludimus effigiem belli. Vida.*" Stamma bildet den Anhang, und nur die hundert Spiele sind aufgenommen.

6) 1764, übereinstimmend mit dem vorstehenden; in Bledow's Exemplare fanden sich handschriftliche Bemerkungen, deren bei einigen Spielen erwähnt ist, die aber aus einer späteren Zeit herrühren.

7) 1770, Hambourg; französische Ausgabe, die Stammaschen Spiele Nr. 56 bis 88 fehlen, Nr. 56 ist Stamma's 89stes, es folgen dann die übrigen bis 100. Hambourg hat also 1 bis 55 und 89 bis 100, im Ganzen 67 Spiele, dreiunddreissig fehlen.

8) 1775, *Paris; Amateurs, Chap. VI. pag. 335.*

9) 1786, *in sim.*, nur 50 Spiele.

10) 1797, Berlin; Unterricht, Kap. 6 und Anhang.

11) 1777, Utrecht; französische Ausgabe.

12) 1784, Breslau; Hirschel, nach der Ausgabe von 1764 gearbeitet, wie Hirschel selbst Seite 165 sagt.

13) 1795, Leipzig; Hirschel.

14) 1801,
15) 1814,
16) 1834,
} Magdeburg; Koch, Schachspielkunst und Cod. II. und III.

17) 1806, Wien bei Joh. Georg Birz: „Des Arabers Phi-

lipp Stamma Schachspielgeheimnisse. Das ist: dessen hundert Spielendungen. Neu herausgegeben und mit Anmerkungen, Verbesserungen und Zusätzen zum Unterricht für minder geübte Schachspieler versehen von W. S., einem Oesterreicher".

18) 1817, Berlin; Preussler: „deutliche und ausführliche Auseinandersetzung der Schachspielgeheimnisse des Arabers Philipp Stamma" etc.

19) 1823, dasselbe Werk, zweite Auflage.

20) } 1801 und 1819, Grätz; Kindermann, Seite 210 bis
21) } 255 und resp. Seite 205 bis 252.

22) 1826, Braunschweig; Silberschmidt, Seite 145 bis 159.

23) 1837, Wien; Waidder, Bd. II., erste Abth., S. 1—48.

24) 1840, Aarau; Orell, Seite 240 bis 285.

25) 1840, Berlin: „die Schachspielgeheimnisse des Arabers Philipp Stamma, wie sie der Meister gab, erläutert von einem Schachfreunde."

Ausserdem ist zu erwähnen: Lolli, 1763, welcher in seiner Centurie 14 der Stamma'schen Endspiele hat; desgleichen Alexandre, welcher in seiner Sammlung bester und höchst interessanter Schachprobleme, Leipzig 1846, deren von Stamma nur 67, also gerade die Zahl der Hamburger Ausgabe von 1770, aufnahm, aber gleich damit beginnt, das 75ste dem la Bourdonnais zuzuschreiben, Nr. 23 Seite 5. In der That wurden Stamma's Ideen so oft und so lange ausgebeutet, dass Verwechselungen der Verfasser dadurch verzeihlicher werden. Ueber Stamma s. auch Ponziani, S. 41, IX.; *Palamède, I. pag. 110, II. pag. 108;* v. Bilguer und v. d. Lasa, 1852, S. 23.

Ein vollständiges Verzeichniss aller Ausgaben des Stamma findet sich bei Massmann, Geschichte des mittelalterlichen, vorzugsweise deutschen Schachspiels, 1840, Leipzig und Quedlinburg bei Basse, Seite 46.

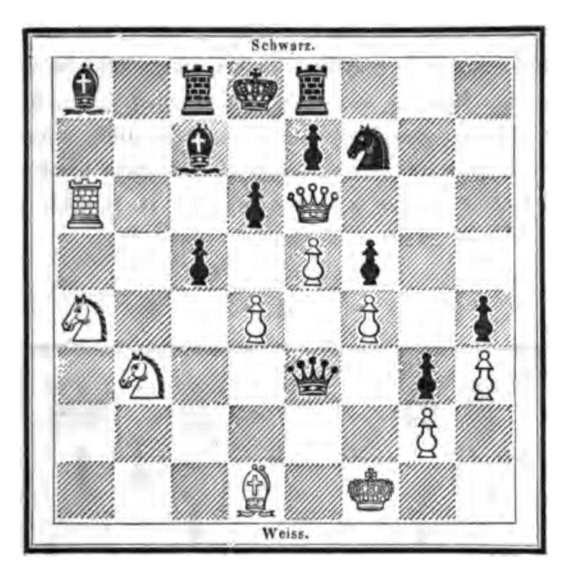
Uebersicht der hundert Endspiele.

(Die Zahl der Bauern ist hinter dem Komma, die Zahl der Läufer vor demselben in der Reihe der Einer angegeben; die Springer, Thürme und die Dame bilden die Zehner, Hunderter und Tausender. Der König, als in allen Spielen vorkommend, ist nicht besonders angegeben.)

Weiss.	Schwarz.	Nr. des Spiels.	Weiss.	Schwarz.	Nr. des Spiels.
0,2	0,1	LXXX.	100,2	110,1	XXXVI.
1,1	0,2	LXXXV.	100,3	200,2	LXI.
1,1	10,2	LXXIV.	101,1	110,1	LXXIII.
1,1	20,2	C.	110,2	100,2	XLV.
1,2	1,3	XLI.	110,2	1000,2	LXXXII.
1,2	100,0	LXVIII.	111,1	120,3	LXX.
10,0	0,1	LXV.	111,1	201,2	LXXI.
10,2	1,2	XC.	111,1	210,2	L.
10,2	11,1	LIX.	111,1	1110,2	LVIII.
11,1	11,2	LXVI.	111,2	111,2	XXXII.
21,1	111,2	XXIII.	111,2	112,3	LVI.
21,3	111,3	LXXIX.	111,3	201,3	X.
100,0	0,1	XV.	111,3	201,4	LV.
100,1	1,0	LXXXVII.	111,3	1010,4	LXXXIX.
100,1	100,2	LII.	120,1	120,3	XXV.
100,1	100,2	LXXV.	122,3	1210,3	LXIII.
100,1	100,3	LIII.	200,0	100,0	V.
100,2	1,2	LXXXVI.	200,0	1000,2	LXVII.
100,2	100,2	LXXXI.	201,1	210,2	XLIX.
100,2	100,2	LXXXVIII.	201,1	1011,2	XLVII.

Weiss.	Schwarz.	Nr. des Spiels.	Weiss.	Schwarz.	Nr. des Spiels.
201,2	220,3	XLVI.	1111,4	1111,5	LIV.
210,1	210,1	XLIII.	1111,4	1201,4	XLII.
210,1	210,2	VI.	1111,4	1211,5	III.
210,1	220,1	LXIX.	1111,5	1111,5	XXXI.
210,2	201,3	XXII.	1112,2	1211,3	XIX.
210,2	210,3	LXIV.	1112,3	1211,4	LXXVIII.
210,3	201,3	XXIV.	1112,4	1220,6	LX.
210,4	211,4	XCVIII.	1120,3	1210,4	LXXVII.
211,2	211,3	XIII.	1120,4	1201,4	XLIV.
211,2	211,4	XI.	1120,5	1211,4	LVII.
211,2	221,2	LI.	1121,4	1112,5	XXVI.
211,3	211,3	XCVI.	1121,4	1220,5	XVIII.
211,3	220,4	XL.	1121,5	1212,6	I.
211,3	1200,2	XCVII.	1121,5	1221,5	XXXIV.
211,5	211,5	XXXIII.	1122,5	1122,6	XVII.
220,3	211,4	LXII.	1122,3	1221,4	XXXVII.
1020,3	1011,4	XXVII.	1210,2	1201,3	XCI.
1021,4	1021,4	XXXV.	1210,4	1210,5	XCII.
1021,4	1021,4	XXXVIII.	1210,4	1211,5	XXVIII.
1101,4	1110,4	XCIII.	1211,3	1121,3	XXIX.
1110,1	1102,1	XCIV.	1211,3	1211,5	XLVIII.
1110,2	1111,4	VII.	1211,3	1220,3	LXXVI.
1110,4	1021,5	IV.	1211,3	1221,4	XVI.
1110,5	1221,4	XIV.	1211,4	1211,6	IX.
1111,2	1201,2	LXXXIV.	1211,4	1221,4	VIII.
1111,2	1201,2	XCV.	1212,3	1221,4	XXXIX.
1111,2	1211,4	XII.	1220,4	1221,4	LXXXIII.
1111,3	1111,3	XXX.	1220,5	1211,6	XX.
1111,3	1120,5	XXI.	1220,5	1220,6	II.
1111,3	1201,4	XCIX.	1221,2	1221,4	LXXII.

I.



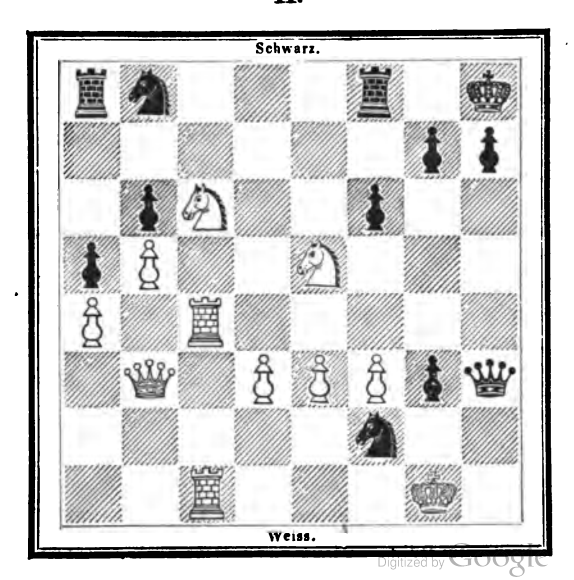
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. DE6—D7†	KD8—D7:	4. Sc5—E6†	KD8—D7
2. SA4—c5†̈	D6—c5: oder KD7-D8 s. A.	5. LD1—A4†	LA8—c6
		6. LA4—c6†̈	KD7—E6:
3. SB3—c5†̈	KD7—D8	7. D4—D5‡	

A.

2.	KD7—D8	4. SB3—c5†	D6—c5:
3. Sc5—E6†	KD8—D7	5. LD1—A4† u. s. w. wie vorher.	

Zu bemerken ist, dass nach der früheren Notation der Damenläufer mit C, der Königsläufer mit F bezeichnet wurde; hiernach fand sich in der Ausgabe von 1737 ein, auch bei folgenden Spielen oft wiederholter, Buchstabenfehler, welchen die von 1745 berichtigte, der indessen in den Ausgaben von 1741, 1754 und 1770 übersehen wurde. Die *Amateurs* haben von den hundert Spielen funfzig aufgenommen, Nr. I. ist nicht darunter. Wenn Stamma dies Spiel an die Spitze stellte, so mag ihn vielleicht das Ueberraschende der Rettung aus einer gefahrvollen Lage, da bei dem Zuge von Schwarz das Matt auf F2 unvermeidlich wäre, und die Stellung von Schwarz sehr gesichert scheint, dazu bestimmt haben; auf diese Gefahr machen auch Koch, Cod. II. S. 348, und Kindermann (Grätz 1819) aufmerksam.

II.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Tc4 — h4	Dh3 — h4: oder A. oder C.	3. Sc6 — e7†	Kg8 — h8
		4. Se5 — f7	Tf8 — f7:
2. Db3 — g8†	Kh8 — g8:	5. Tc1 — c8† u. s. w.	

A.

1. . . . Dh3 — f5
2. e3 — e4 Df5 — g5 oder B.
3. Db3 — g8† u. s. w. wie vorher.

B.

2.	Sf2 — h3†	4. Th4 — f4:	Df5 — f4:
3. Kg1 — g2	Sh3 — f4†	5. Db3 — g8† u. s. w. wie vorher.	

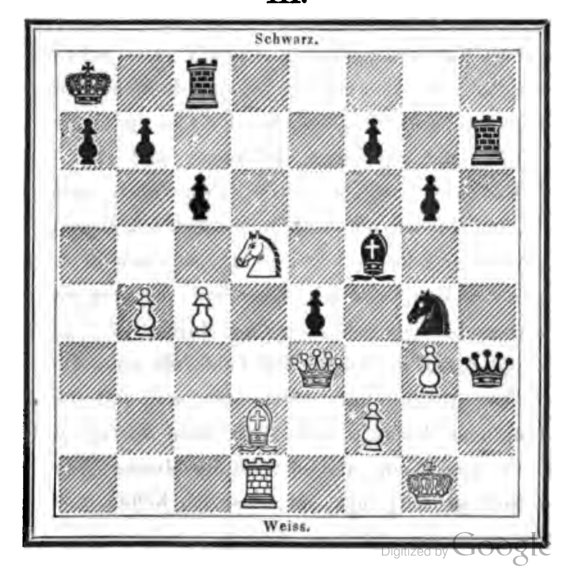
C.

1. . . .	f6 — e5:	3. Kg1 — g2 u. s. w.	
2. Th4 — h3:	Sf2 — h3†		

Da es einmal bekannt geworden ist, dass ich Verfasser der im Jahre 1840 hier erschienenen Schrift: „Die Schachgeheimnisse des Arabers Philipp Stamma“ bin und derselben hin und wieder mit unverdientem Lobe erwähnt worden, so halte ich es für die nächste Pflicht, auf die vielen Irrthümer und zum Theil unverzeihlichen Fehlgriffe, welche in ihr vorkommen, aufmerksam zu machen. Eines solchen muss ich mich auch bei diesem Spiele, dem 91sten der dortigen Reihenfolge, anklagen, denn in meinem Eifer, Wettspiele zu finden, hatte ich übersehen, dass bei meinem Gegenspiele Weiss schon bei dem 2ten Zuge durch Se5 — g6 matt geben würde. Einige dieser Irrthümer und Fehlgriffe sind allerdings durch die fehlerhaften Aufstellungen entstanden, weil mir damals die verbesserte Londoner Ausgabe von 1745 nicht vorlag, welche später Bledow mir mitgetheilt, und so viele des Meisters würdige Fingerzeige und Notizen beigefügt hat, dass ich hoffen darf, mit seiner Hülfe etwas mehr als früher zu leisten.

Die Ausgabe von 1737 hat, abgesehen von einem leicht zu erkennenden Druckfehler, Abweichungen in der Aufstellung, denen auch spätere Herausgeber gefolgt sind; es scheint unnöthig, diese Abweichungen bei allen einzelnen Spielen zu verzeichnen, und mag genügen, wenn ein für allemal bemerkt wird: dass die Londoner Ausgabe von 1745 überall, insoweit als nicht einzelne Abweichungen von ihrem Texte besonders erläutert werden, Richtschnur bleibt. Die Spielart C. findet sich erst in der Londoner Ausgabe, und aus ihr mag Koch wohl seine Anmerkung zum 1sten Zuge, Cod. II. Nr. 116, geschöpft haben. Bei dieser Spielart verliert Schwarz die Dame gegen Springer und Thurm, wendet aber für erst den heftigsten Angriff ab und kann sich noch lange halten. Die *Amateurs* haben auch dieses Spiel nicht.

III.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	De3 — a7†̈	Ka8 — a7:	6.	Ta8 — d8†	Kd7 — e6
2.	Td1 — a1†	Ka7 — b8	7.	Td8 — e8†	Ke6 — d7
3.	Ld2 — f4†	Tc8 — c7	8.	Te8 — e7†	Kd7 — c8
4.	Lf4 — c7†̈	Kb8 — c8	9.	Sd5 — b6‡	
5.	Ta1 — a8†	Kc8 — d7			

Einem Exemplar der Strassburger Ausgabe von 1764 findet sich eine Abkürzung von H. Albers handschriftlich beigefügt, die aber nur dadurch möglich wird, dass der weisse Bauer der anfänglichen Aufstellung gemäss (1737) auf b5 steht, während Stamma diese im Jahre 1745 verbesserte. Dieselbe Abkürzung ist in einem Exemplar von Hirschel (1784) als von Hillel herrührend handschriftlich (von Scheinert) notirt. Auch Orell bemerkt (1840), dass ausser der von Stamma gegebenen Lösung der Aufgabe sich noch einige kürzere Arten auffinden lassen, und giebt die oben erwähnte, nämlich:

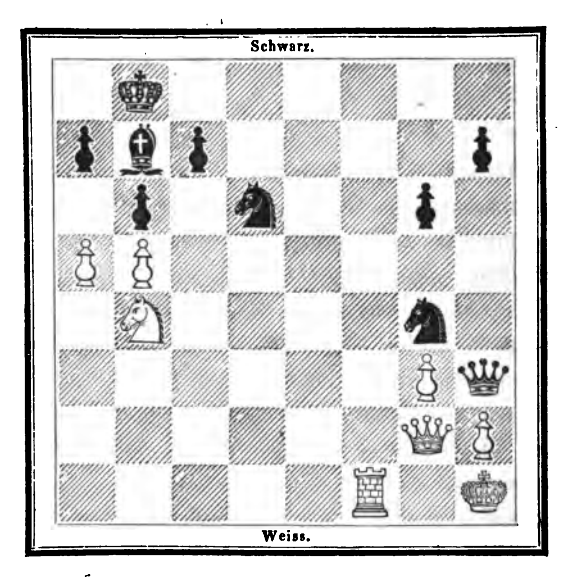
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	De3 — a7†̈	Ka8 — a7:	4.	Lf4 — e5†̈	Tc8 — c7
2.	b5 — b6†	Ka7 — b8 [a])	5.	Le5 — c7†̈	Kb8 — c8
		I. Veränderung.	6.	Sd5 — e7‡	
3.	Ld2 — f4†	Sg4 — e5 [b])			

a) Zöge der König a7 — a6, so wäre er durch Td1 — a1 sogleich matt.

b) Ginge der König, anstatt sich durch die Aufopferungen des Springers und Thurms noch etwas zu halten, hier oder in einem der nächsten Züge auf a8, so würde er durch Td1 — a1 sogleich matt.

Man sieht aus Vorstehendem, dass auch bei Stamma's eigener Spielart das Matt durch 3. Sg4 — e5 noch um einen Zug aufgehalten werden kann, indessen hat der Meister selbst die Zahl der Züge nicht bestimmt, und nimmt hier, wie an anderen Orten, auf solche ganz einflusslose Verzögerungsmittel keine Rücksicht.

IV.

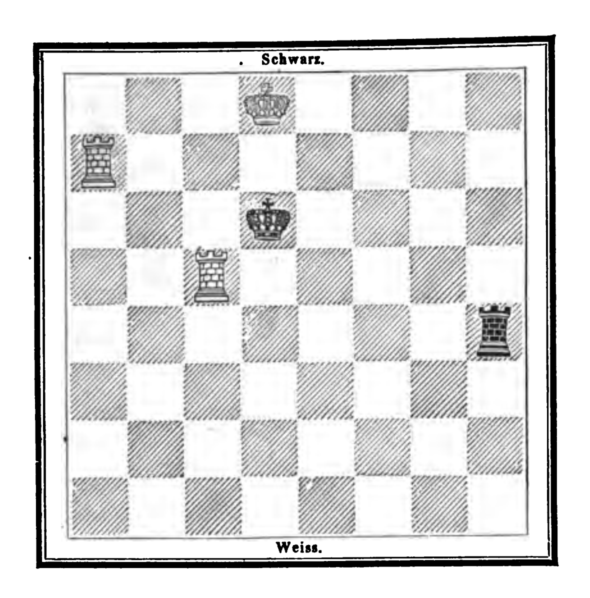


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Tf1—f8†	Sd6—c8 a)	4. Sb4—c6†	Kb8—a8
2. Dg2—b7†̈	Kb8—b7:	5. Tf8—c8‡	
3. a5—a6†	Kb7—b8		

a) Er darf nicht mit dem Läufer decken, weil sonst Springer b4—a6 matt gäbe.

In den Ausgaben von 1737, 1741 und den meisten spätern steht der weisse Bauer statt auf g3 auf g4, und der schwarze Springer auf h4; dies hat etwas Unnatürliches, da die weisse Dame dreimal angegriffen wird. Der Uebelstand ist durch die Veränderung gehoben, indessen würde es immer schwer bleiben, die nächst vorhergehenden Züge rückwärts zu construiren.

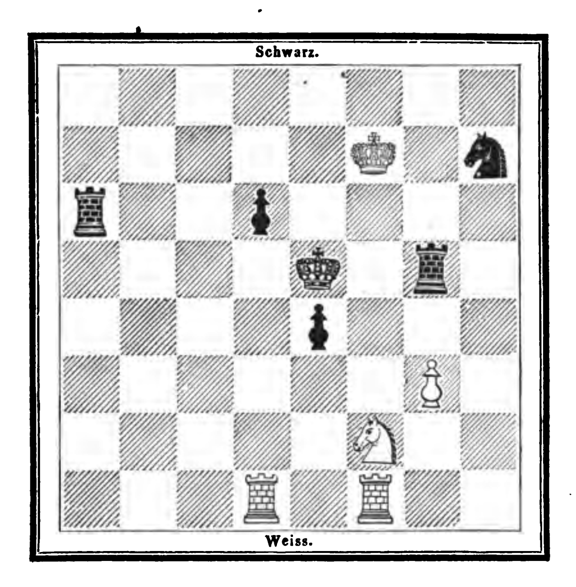
V.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc5 — h5	Th4 — h5:
2.	Ta7 — a6†	Kd6 — e5
3.	Ta6 — a5†	Ke5 — f4
4.	Ta5 — h5: und gewinnt.	

Vergleiche Lolli XXII.

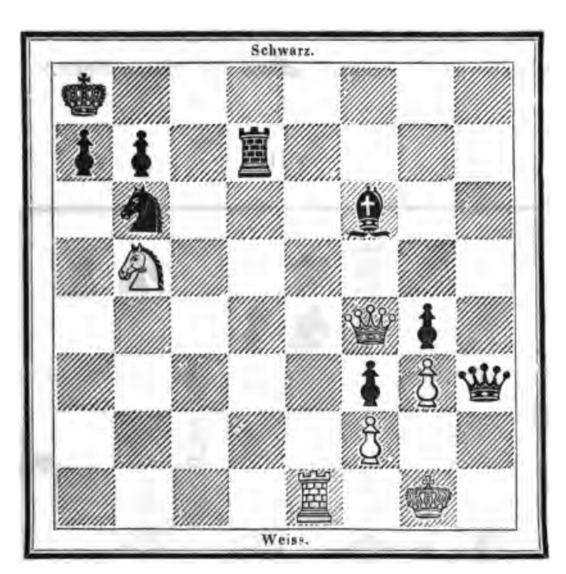
VI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	SF2—G4†	TG5—G4:
2.	TF1—F5†	KE5—F5:
3.	TD1—D5‡	

In der Ausgabe von 1737 und vielen folgenden steht der schwarze Thurm auf G6, wo der weisse König ihn ohne Nachtheil schlagen kann; Niemand hat hierauf aufmerksam gemacht. Koch, Cod. II. Nr. 102, hat eine abweichende Aufstellung, welche dort dem Greco zugeschrieben wird.

VII.



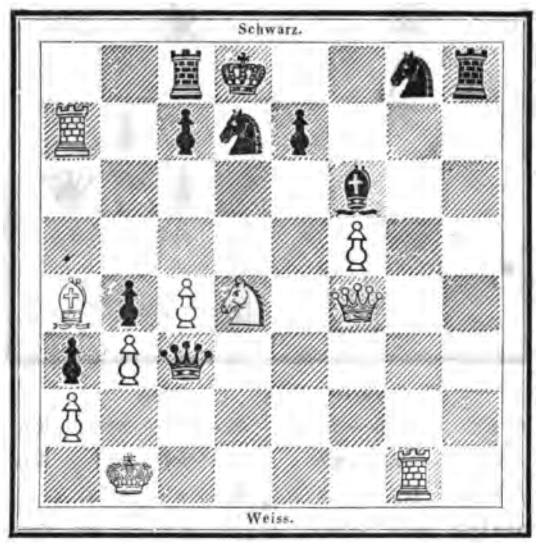
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Te1—e8†	Lf6—d8	4.	Sc7—a6†	Kb8—a8
2.	Te8—d8‡	Td7—d8:	5.	Db4—b8†	Td8—b8:
3.	Sb5—c7†	Ka8—b8*)	6.	Sa6—b7‡	

Preussler, und später Orell, machen bei diesem Spiele auf Varianten aufmerksam, die sich ergeben, wenn Schwarz gleich anfangs statt des Läufers den Thurm vorzöge; es fällt indessen von selbst in die Augen, dass dadurch ein Zug erspart werden würde. Dies berühmte erstickte Matt ist übrigens von so Vielen

*) In der Ausgabe von 1745 steht: b7; ein augenscheinlicher Druckfehler, der sich schon in der ersten findet und bei der Revision übersehen wurde.

in so vielfacher Gestalt ausgebeutet worden, dass schon dadurch die Erfindung Stamma's problematisch werden könnte. Den Grundgedanken hat ihm wohl der Portugiese Damiano geliefert. (Siehe Alexandre's Sammlung auf der ersten Seite.)

VIII.



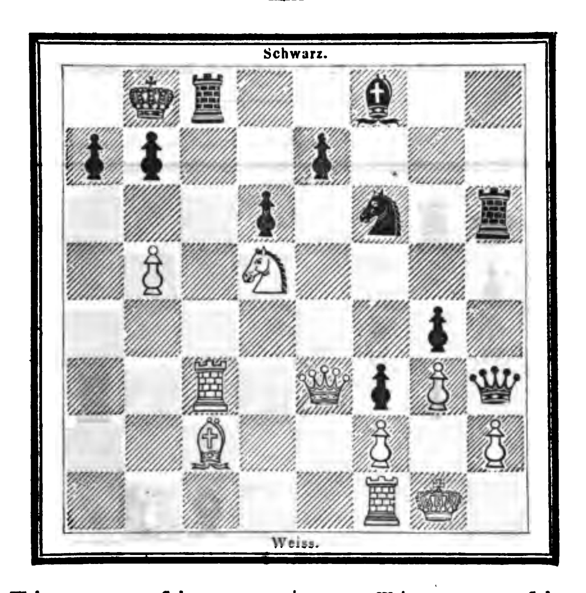
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Df4 — c7†	Tc8 — c7:	4.	Ta8 — c8†	Ke8 — f7
2.	Ta7 — a8†	Tc7 - c8 od. A.	5.	Tc8 — f8†	Sd7 — f8:
3.	Sd4 — e6†	Kd8 — e8	6.	Se6 — d8‡	

A.

2.	. . .	Sd7 — b8
3.	Ta8 — b8†	Tc7 — c8
4.	Sd4 — e6‡	

Obige Aufstellung ist die von Stamma selbst für nöthig erachtete Correctur einer unnatürlichen Stellung des Läufers F6, während die Bauern E7 und G7 noch nicht gezogen waren, die dem Läufer also den Ausgang verschliessen. Die Autoren haben gar mancherlei Correcturen und Conjuncturen gemacht, vor letzteren dürfte Stamma's eigene wohl den Vorzug verdienen. Preussler hat sich die Mühe gegeben, eine Möglichkeit der ursprüngliche Aufstellung nachzuweisen, an die Stamma kaum gedacht haben dürfte.

IX.

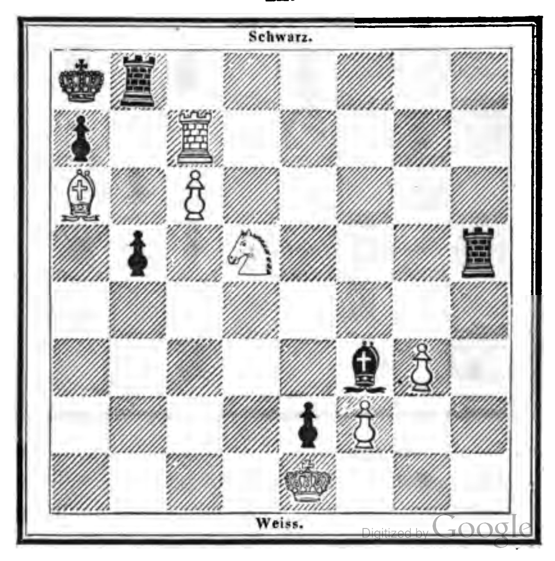


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. DE3—A7†:	KB8—A7:	3. TA1—A8†	KB8—A8:
2. TF1—A1†	KA7—B8	4. TC3—C8†:	KA8—A7

	Weiss.	Schwarz.
5.	b5 — b6†	Ka7 — a6
6.	Lc2 — d3†	Ka6 — a5
7.	Tc8 — a8‡	

Die Ausgabe von 1737 hatte eine etwas andere Aufstellung, welche von allen späteren Herausgebern beibehalten ist und deshalb eine kürzere Lösung zuliess, weil namentlich der weisse Thurm statt auf f1 auf e1 stand. Hirschel und Preussler geben beide Auflösungen; auch ich habe der kürzeren erwähnt. Stamma hat dieselbe durch die veränderte Stellung des Thurms bei der Revision von 1745 unmöglich gemacht, also das frühere Versehen anerkannt und damit zerfallen die Hypothesen über seine vermuthliche Absicht. Koch giebt mit der älteren Aufstellung die kürzere Lösung zuerst, auch Orell und Waidder haben dieselbe.

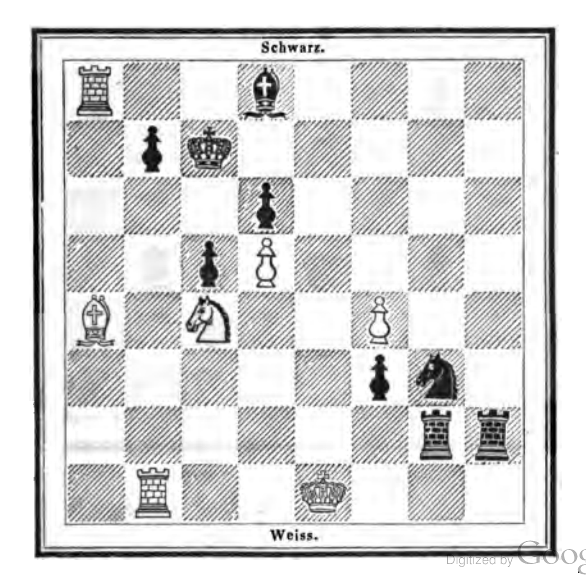
X.



Weiss.	Schwarz.
1. La6 — b7†	Tb8 — b7:
2. Tc7 — c8†	Tb7 — b8
3. Sd5 — c7‡	

Stamma hat den weissen König, welcher auf g1 stand, auf e1 gestellt, denn bei der früheren Stellung konnte sowohl der Bauer, als der Thurm Schach geben, und Schwarz hätte, welches auch die Stellung seines Läufers gewesen sein möchte, mit e2 — e1 D und De1 — h1 jedenfalls die Partie in der Hand gehabt, während man jetzt annehmen kann, der Thurm oder der Läufer habe erst bei dem nächstvorhergehenden Zuge den matt drohenden Angriff gemacht.

XI.

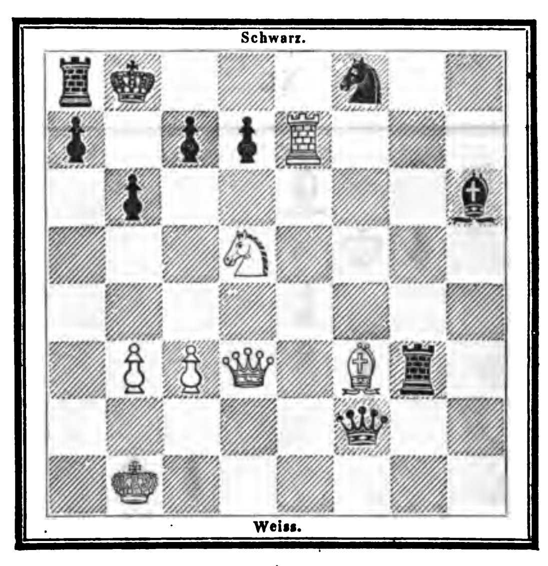


	Weiss.	Schwarz.
1.	Tb1—b7†̈	Kc7—b7:
2.	La4—c6†	Kb7—c7
3.	Ta8—a7†	Kc7-b8 od. A.
4.	Ta7—b7†	Kb8—a8
5.	Tb7—d7†	Ka8—b8
6.	Td7—d8†̈	Kb8—c7
7.	Td8—d7†	Kc7—b8
8.	Td7—b7†	Kb8—c8
9.	Sc4—d6†̈	Kc8—d8
10.	Tb7—d7‡	

A.

3.	. . .	Kc7—c8
4.	Sc4—d6†̈	Kc8—b8
5.	Ta7—b7†	Kb8—a8
6.	Tb7—b6†	Ka8—a7
7.	Sd6—c8‡	

XII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Te7—e8†	Kb8—b7
2.	Dd3—a6†	Kb7-a6: od. A.
3.	Sd5—c7†̈	Ka6—a5
4.	b3—b4†	Ka5—a4

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. LF3—D1†	KA4—A3	6. SC7—B5‡	

A.

2. . . .	KB7—c6	4. DA6—D3†	KD6—c5
3. SD5—B4†	KC6—D6 oder -c5, worauf D-c4† und D-d5‡)	5. DD3—D5‡	

Dieses Spiel hat den Herausgebern des Stamma viel Mühe gemacht, indem der Läufer früher auf H4 statt auf H6 stand, und der eigenen Berichtigung ungeachtet diese Aufstellung beibehalten worden war *).

In einer handschriftlichen Bemerkung in der Strassburger Ausgabe von 1764 wird gesagt: „Deckt der Schwarze im ersten Zuge das Schach mit dem Läufer, so ist dies bei dem Hauptspiele ein einziger Palliativzug, bei der Veränderung hingegen veranlasst es folgendes Gegenspiel, da die Stamma'schen Züge alsdann unrichtig sind und nicht angewandt werden können, weil der Thurm von der E-Linie weggebracht ist.“ Es folgen sodann die verschiedenen Spielarten. Koch giebt anfangs dem Stamma Unrecht, dann vertheidigt er ihn, dann giebt er ihm doch Unrecht und endlich eine Ausführung, bei welcher Weiss gewinnt **).

Preussler sagt: Der Vorzug von LH4—D8 scheint dem Schwarzen nicht zu helfen, doch ist es ein wichtiger Zug, den

---

*) Sie findet sich in den Ausgaben von 1737, 1741, 1752, 1754, 1764, 1770, 1777, 1795, 1797, 1801, 1814, 1817, 1819, 1834, 1837, 1840 von Orell, auch in der meinigen, kurz in allen mir bekannten des Continents.

**) Man vergleiche Cod. I., Cod. II. und Cod. III. mit Silberschmidt, aus welchem Koch wohl seine Bemerkungen zu den im Cod. III. gegebenen Spielarten und zum Theil diese selbst geschöpft haben mag.

Stamma nicht hätte aus der Acht lassen sollen. Er giebt sodann dieselben Spielarten, wie die oben allegirte handschriftliche Bemerkung, und fügt am Schlusse hinzu:

„Inzwischen, da dieses Gewinnen in Beziehung auf Stamma immer nur Zufall zu sein scheint, so muss man ihn bei diesem Spiele einer kleinen Eile zeihen, denn hätte er irgend vermuthet, das Vorziehen des Läufers H4—D8 würde von solchen Folgen sein, so hätte er die Auseinandersetzung dieses Falles sicher nicht unterlassen, zumal da der Weisse allemal den Sieg behält."

Er entschuldigt hiermit den Meister gerade in derselben Weise, wie dieser sich selbst entschuldigt hat, denn in der Vorrede der Londoner Ausgabe S. xx. sagt Stamma:

„I have already acquainted my readers, that the second part of this book was first printed at Paris; upon reviewing it. I found that I had been guilty of several oversights: this I must attribute to the hurry I was then in. I have taken great care in this edition to rectify my mistakes, by altering or throwing out the games where in I had committed them."

Ich hatte das Spiel für ein Attrapenspiel erklärt. Nach meiner Ansicht wollte Stamma, als er in Paris, und anscheinend nicht in günstigen Vermögensverhältnissen war, vielleicht guten Spielern die Möglichkeit offen lassen, anscheinende Verstösse zu entdecken, sie zu Wetten veranlassen und dann doch mit veränderter Combination siegen. Ich fand in diesem Spiel dieselbe Consequenz, wie in anderen der Art; Steine auf einem Felde, wo sie erweisslich nichts zu thun haben, aber doch anscheinend zu einer Diversion benutzt werden könnten, die Denjenigen, welcher sie ausführen will, in der Schlinge fängt. Mein Spiel war folgendes:

	Weiss.	Schwarz.
1.	TE7—E8†	LH4—D8
2.	TE8—D8‡	KB8—B7
3.	SD5—B4†	DF2-F3: od. A.
4.	DD4—A6‡	

A.

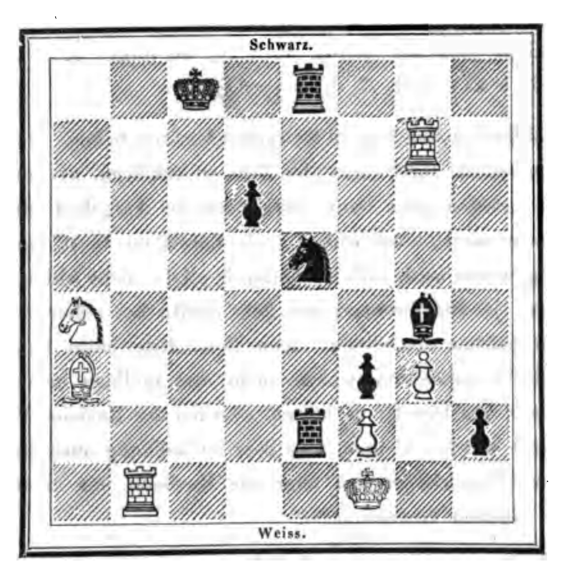
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
3. . . .	c7—c6	5. Dd3—d7†	Kb7—b8
4. Td8—d7†	Sf8—d7:*)	6. Sb4—c6‡	

*) Geht hier der König nach c8, so folgt: 5. Td7—d8†, 6. Dd3—d6†, 7. Lf3—c6‡.

Acht Jahre später konnte Stamma Gründe haben, seine Wett- und Attrapenspiele für Folgen der Eile zu erklären, es konnte ihm nun daran gelegen sein, nur ganz correcte Aufgaben zu geben; die Thatsache aber, dass früher viele derselben Wett- und Attrapenspiele gewesen sind, möchte dadurch allein nicht widerlegt werden können; ja der Vorwand der Eile dürfte bei näherer Betrachtung kaum haltbar erscheinen, denn diese Eile hatte keinen Einfluss auf die Composition, welche nicht erst in Paris erfolgte, sondern nur auf den Druck; es hätten also bei der Revision Druckfehler berichtigt werden können, und dies ist beiläufig auch geschehen; vorzugsweise beschäftigt sich aber die Revision mit einer Selbstkritik der eigenen Gedanken **).

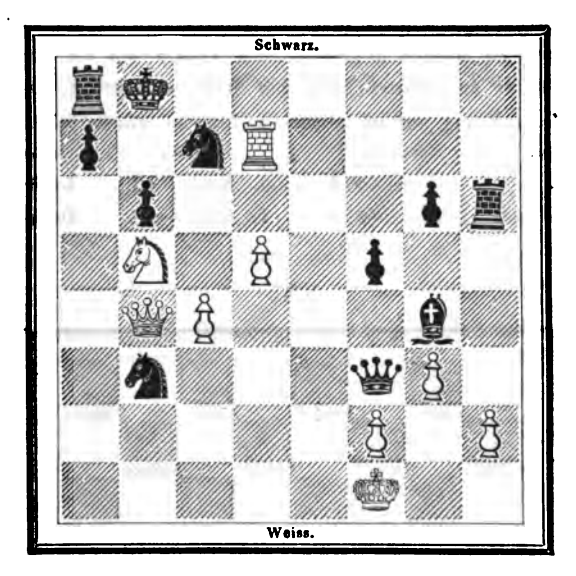
**) Vergl. Schachzeitung 1847, S. 222, 278, 320, 385.

XIII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Tb1—b8†	Kc8—b8:
2.	La3—d6†	Kb8—c8
3.	Sa4—b6†	Kc8—d8
4.	Ld6—c7 ‡	

XIV.



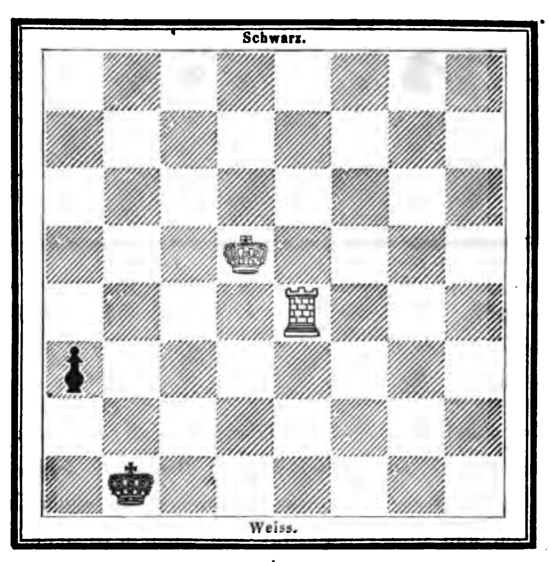
	Weiss.	Schwarz.
1.	TD7—D8†	KB8—B7
2.	SB5—D6†	KB7—A6
3.	DB4—A4†	SB3—A5
4.	DA4—B5†	SC7—B5:
5.	C4—B5‡	

Früher stand der schwarze Thurm auf A8, und auf H2 statt des weissen Bauers ein schwarzer, der Bauer G6 fehlte. Wahrscheinlich änderte Stamma diese Aufstellung, um einen Uebelstand zu beseitigen, und dies rechtfertigt sich auch in Beziehung auf die Bauern vollkommen; in Betreff des Thurmes aber hat er, wahrscheinlich auch „in der Eile“, ein Versehen gemacht, denn abgesehen davon, dass der Thurm auf H6 nicht viel zu thun hat und erst durch den zugesetzten Bauer G6 unschädlich gemacht werden

musste, hatte er auch auf A8 seine Bedeutung; wenn er nämlich fehlt, so kann man spielen: 1. DB4—F8†; 2. TD7—c7‡ und 3. Tc7—A7‡. Ich habe ihm aus diesem Grunde die alte Stelle wiedergeben zu müssen geglaubt, den Thurm auf H6 aber stehen lassen, weil er zur Mattstellung der Weissen beiträgt, denn wenn Weiss seinen König auf G1 ziehen wollte, so würde folgen:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	. . .	DF3—D1†	3.	KG1—G2	LG4—H3†
2.	DB4—E1	DD1—E1‡	4.	KG2—F3	DE1—E4‡

XV.



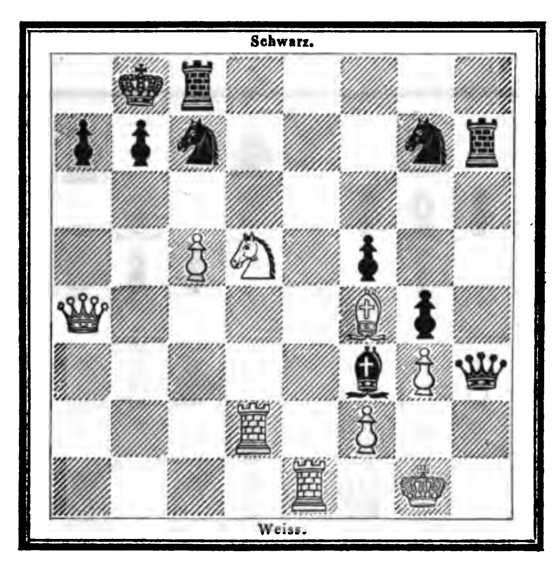
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	KD5—c4	A3—A2	3.	KB3—c3	SA1—c2
2.	Kc4—B3	A2—A1 S† (sonst matt)	4.	TE4—E2	Sc2-A3 od. A.
			5.	Kc3—B3 etc.	

A.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . .	Sc2—a1
5.	Te2—f2 etc.	

Die Aufgabe ist, zunächst den scheinbar günstig stehenden Bauer zu hindern, dass er Dame werde, dabei aber wollte Stamma zugleich zeigen, wie der Thurm gegen den Springer agiren müsse.

XVI.

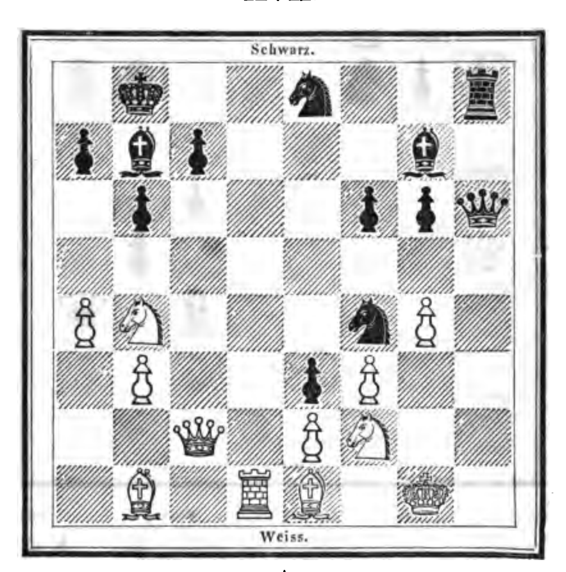


	Weiss.	Schwarz.
1.	Lf4—c7‡	Tc8—c7:
2.	Da4—a7‡	Kb8—a7:
3.	Te1—a1†	Ka7—b8
4.	Ta1—a8†	Kb8—a8:
5.	Sd5—b6†	Ka8—b8
6.	Td2—d8†	Kb8—a7
7.	Td8—a8‡	

Stamma lässt den schwarzen König im 6ten Zuge sogleich nach A7 gehen, weil das Vorziehen des Thurms ihn nicht rettet.

Wenn ich übrigens in den „Schachgeheimnissen" sagte, das Spiel lasse sich nicht rückwärts construiren, weil er mich immer, welches auch der nächstvorhergehende Zug gewesen sein möchte, statt dessen hätte matt setzen können, so ist diese Bemerkung unrichtig, denn es könnte z. B. die schwarze Dame auf F7, ein weisser Bauer auf H2 gestanden haben, dann wäre das Spiel gewesen: Schw. D F7-H5, W. H2-H3, Schw. D H5-H3: und die Stellung die jetzige.

XVII.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. S B4—c6†	L B7—c6:	3. D c2—c6†	K B7—c6:
2. T D1—D8†	K B8—B7	4. L B1—E4†	K c6—c5 od. A.

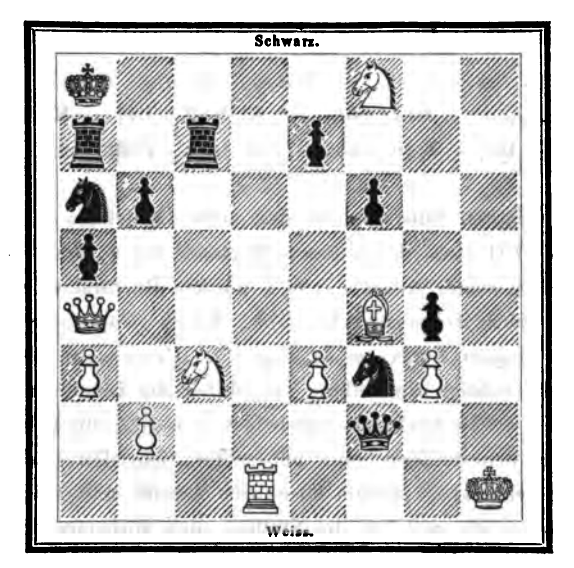
	Weiss.	Schwarz.
5.	SF2—D3†	SF4—D3:
6.	TD8—D5†	Kc5—c6
7.	TD5—D3†	Kc6—c5
8.	B3—B4†	Kc5—c4
9.	LE4—D5‡	

A.

	Weiss.	Schwarz.
4.	. . .	SF4—D5
5.	LE4—D5†	Kc6—c5
6.	SF2—E4†	Kc5—D4
7.	LE1—c3‡	

Die früheren Aufstellungen sind nicht zweifellos; in der Ausgabe von 1754 steht der schwarze Springer auf F8 statt E8. Bledow fand in seiner Ausgabe von 1764 den Buchstaben undeutlich gedruckt, auch Hirschel hat SF8, Koch (Cod.) ebenfalls, er stellt den weissen Bauer auf B2 statt B3. Preussler weiss nicht, welches die richtige Aufstellung sei, durch die Londoner Ausgabe wäre dieser Streit leicht zu entscheiden gewesen; diese blieb aber bis in die neueste Zeit ganz unbeachtet, ich hielt mich in den „Schachgeheimnissen" an die Kochsche Lesart und fand mit ihr ein Attrapenspiel, welches die Stellung des Springers auf E8 unmöglich macht. Hätte Stamma erst im Jahre 1745 die Aufstellung geändert, so würde dies wieder ein Beleg für meine Hypothese sein, dagegen spricht aber die Edition von 1737, welche, wie ich mich jetzt überzeugt habe, schon SE8 hat.

XVIII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Td1—d8†	Sa6-b8 od. A.
2.	Da4—c6†	Ta7—b7
3.	Td8—b8‡	Ka8-b8: od. B.
4.	Sf8—d7†	Kb8-c8 od. -a7
5.	Sd7—b6‡	Kc8—d8
6.	Lf4—c7‡	Tb7—c7:
7.	Dc6—a8†	Tc7—c8
8.	Da8—c8╪	

A.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . .	Ka8—b7
2.	Da4—e4†	Tc7—c6
3.	Td8—d7†	Kb7—c8
4.	De4—c6‡	Sa6—c7
5.	Td7—c7‡	Ta7—c7:
6.	Dc6—c7╪	

B.

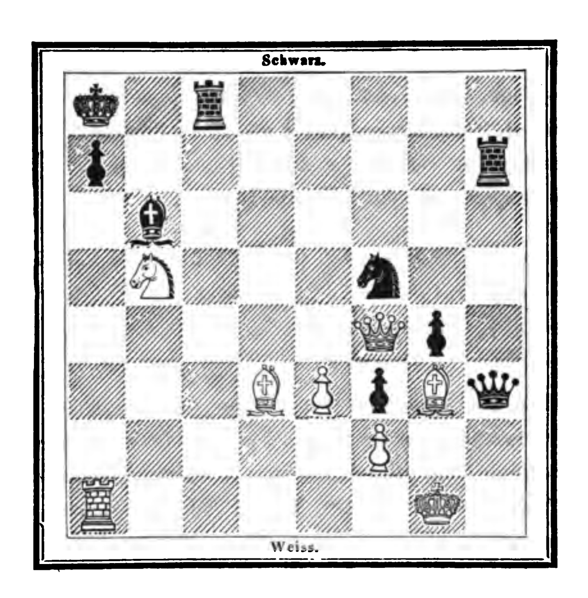
	Weiss.	Schwarz.
3.	. . .	Ka8—a7
4.	Sc3—b5†	Ka7—a6
5.	Tb8—a8†	Tb7—a7
6.	Sb5—c7╪	

Dies Spiel ist in den Ausgaben des Continents das neunzehnte und das folgende das achtzehnte, mithin blos die Reihenfolge verändert, im Uebrigen aber Nichts; Stamma scheint es also für richtig gehalten zu haben. Koch weiset nach, dass wenn der König im vierten Zuge des Hauptspiels, statt auf c8 zu gehen, nach A8 zurückginge, das Spiel remis ist, und wenn er nach A7 geht, Weiss gewinnt (Cod. II. u. III. Nr. 133). Preussler hat mehrere Zusätze und meint, Schwarz müsse gewinnen. Ich hielt das Spiel für ein Wettspiel und gab folgende Gegenzüge an:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	TD1—D8†	SA6—B8	5.	Dc6—B6‡	Tc7—B7
2.	DA4—c6†	TA7—B7	6.	DB6—D8†	KB8—A7
3.	TD8—B8‡	KA8—B8:	7.	DD8—A5‡ etc.	
4.	LF4—c7‡	TB7—c7:			

Die Königin kann nun ein ewiges Schach geben, und nur wenn ich versuchen wollte, meinen Springer herbeizuziehen, würde ich im Nachtheil sein. Bei dem vierten Gegenzuge könnte Schwarz, statt mit TB7—c7 zu nehmen, K—A8 oder A7 ziehen, in beiden Fällen aber wird, wie man sich leicht überzeugen wird, die Wegnahme des Läufers erzwungen und das immerwährende Schach gesichert werden, wenn die Dame sich auf derselben Diagnole hält; ginge Schwarz aber bei dem fünften Gegenzuge, statt den Thurm vorzuziehen, mit dem Könige nach c8, so könnte er das Spiel noch verlieren.

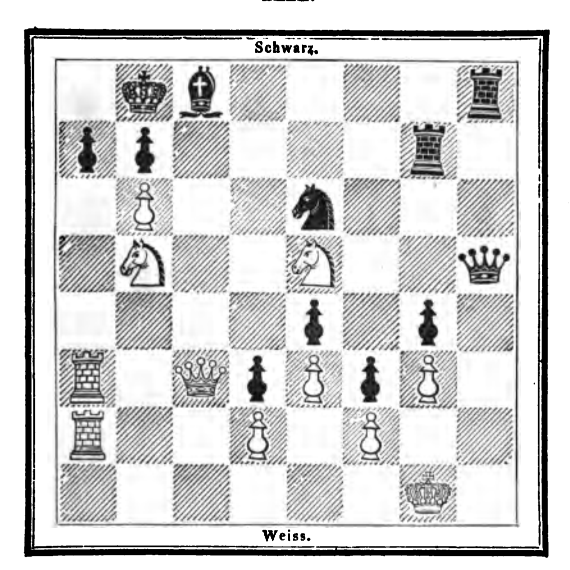
XIX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Ld3—e4†	Th7—b7
2.	Df4—b8†	Tc8—b8:
3.	Ta1—a7†	Lb6—a7:
4.	Sb5—c7 ‡	

In den Ausgaben von 1737 und folgenden fehlt der Bauer e3.

XX.



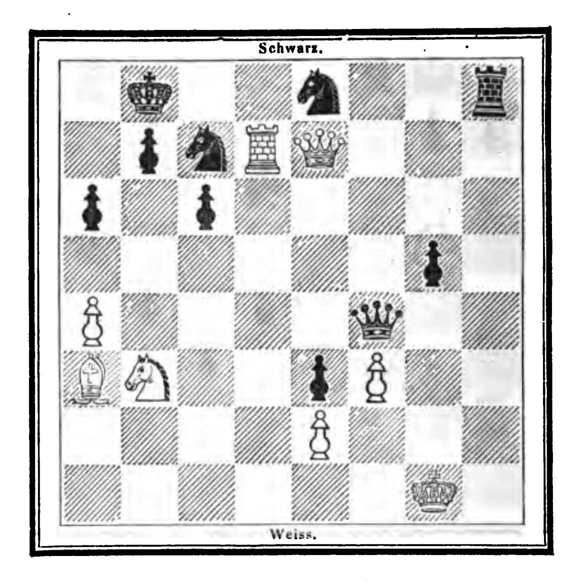
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Se5—d7†	Tg7-d7: od. A.	4.	b6—c7‡	Td7—c7:
2.	Dc3—e5†	Dh5—e5:	5.	Ta7—a8‡	
3.	Ta3—a7:	Se6—c7			

A.

1.	. . .	Lc8—d7:
2.	Dc3—c7†	Se6—c7:
3.	b6—a7‡ u. s. w.	

Schwarz kann allerdings seine Niederlage noch verzögern, wenn er bei dem dritten Gegenzuge des Hauptspiels Th8—h1†, dann De5—h5†, Dh5—h2† und nun erst Se6—c7 zieht, wie Koch, Cod. III. Nr. 128, bemerkt; aber Stamma legt auf dergleichen Zuckungen eines Sterbenden kein Gewicht.

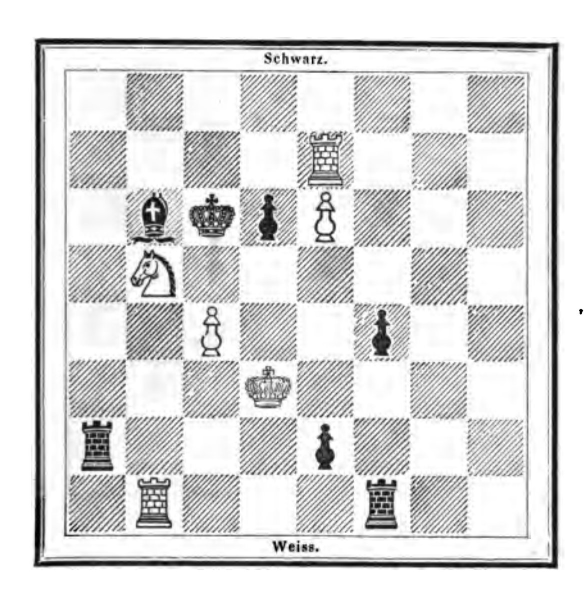
XXI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Td7—d8†	Kb8—a7
2.	De7—c5†	b7—b6
3.	Dc5—b6‡	Ka7—b6:
4.	La3—c5†	Kb6—b7
5.	Sb3—a5‡	

Die Aufstellung weicht von der früheren ab, nach welcher der weisse König auf f1, die schwarze Dame auf h4 und ein Bauer statt auf e3 auf f6 stand, sie liess eine andere Spielart zu, (vergl. Koch Cod. II. Nr. 135, III. Nr. 270, Orell, Waidder), welche aber durch den Stand der Dame auf f4 unmöglich gemacht wird.

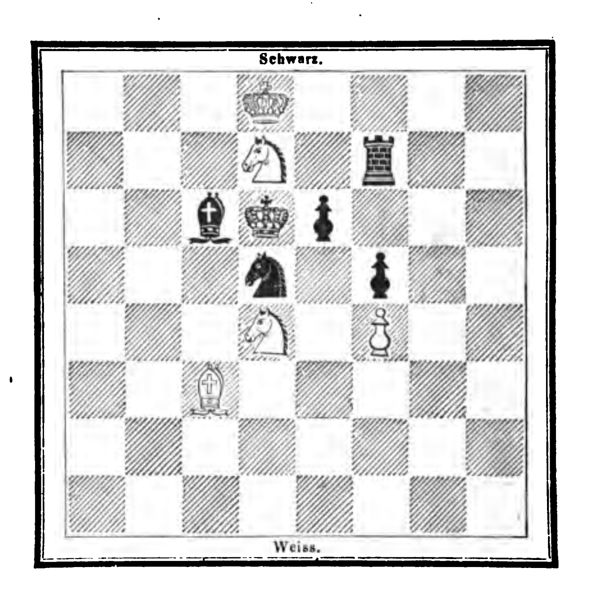
XXII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Te7—c7†	Lb6—c7:
2.	Sb5—d4†	Kc6—c5
3.	Tb1—b5‡	

Dies Spiel ist sehr verändert, es war früher nur zweizügig und so behielten es die deutschen Ausgaben bei.

XXIII.

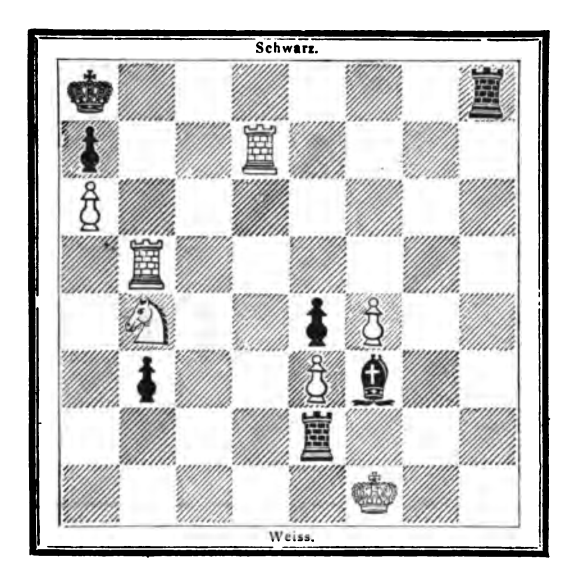


	Weiss.	Schwarz.
1.	SD4—F5†	E6—F5: oder A.
2.	Lc3—E5†	KD6—E6
3.	SD7—c5‡	

A.

1.	. . . .	TF7—F5:
2.	Lc3—E5†	TF5—E5:
3.	F4—E5‡	

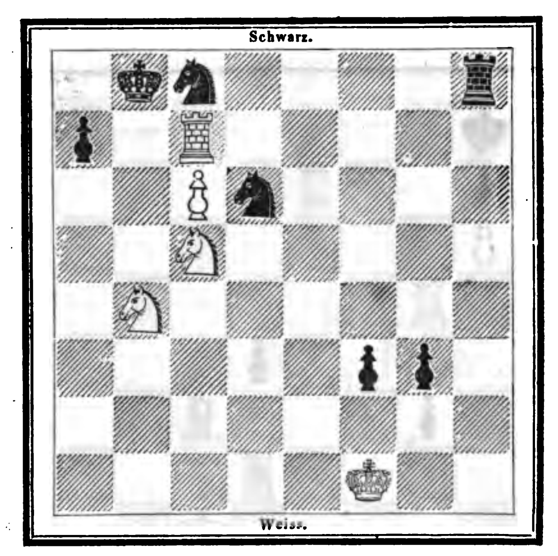
XXIV.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Tb5—h5	Lf3—h5: oder Th8—c8
2.	Sb4—c6 etc.	

Koch sagt (Nr. 44): „wenn er Lf3—h5 schlägt, so ziehe ich ebenfalls Sb4—c6 und setze ihn, er *mag ziehen*, was er will, durch Td7—a7: matt". Eine Wette hierauf würde verloren gehen, denn 1) kann Schwarz das Matt noch durch einiges Schachbieten aufhalten und 2) kann er durch Th8—h7 das Matt auf a7 verhindern, ich muss auf d8 matt geben.

XXV.



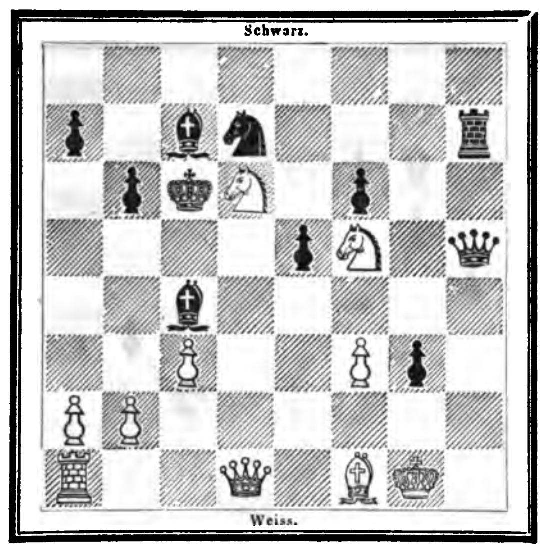
	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc7—b7†	Sd6—b7: oder A.
2.	Sb4—a6†	Kb8—a8
3.	c6—b7‡	

A.

1.	. . .	Kb8—a8	4.	Sa6—c7†	Ka8—b8
2.	Tb7—b8†	Ka8—b8:	5.	Sc5—a6‡	
3.	Sb4—a6†	Kb8—a8			

Schon früher habe ich den guten Preussler, welcher Stamma gegen seine anmaasslichen Verbesserer in Schutz nimmt, dieserhalb gelobt. Stände der weisse Thurm auf g7 oder h7, so wäre er ganz überflüssig und die dreizügige Lösung Stamma's kaum würdig. Früher, wo der schwarze Thurm auf d2 stand, war noch eine andere Spielart möglich, die jetzt wegfällt.

XXVI.



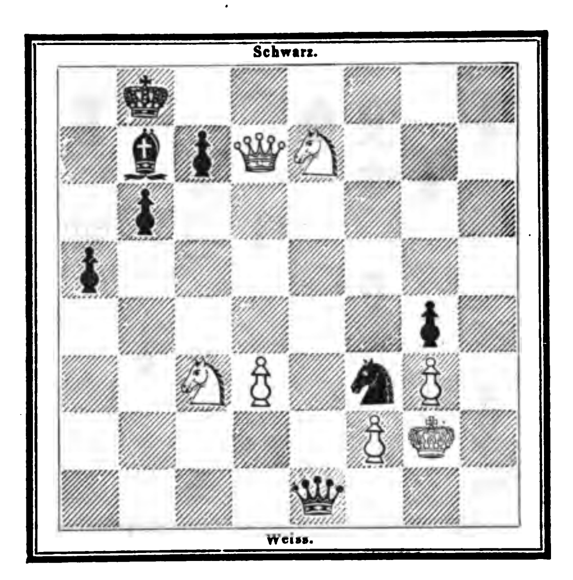
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Dd1—d5†	Kc6-d5: od. A.	4. Lc4—b5†	Kc6—d5
2. Lf1—c4†	Kd5—c5	5. Ta1—d1†	Kd5—e6
3. b2—b4†	Kc5—c6	6. Lb5—c4‡	

A.

1. . . .	Lc4—d5:
2. Lf1—b5†	Kc6—c5
3. b2—b4‡	

Durch das Wegbleiben des weissen Bauers e4 wird Alles erledigt, was seine Herausgeber über die Absicht Stamma's vermuthet haben, er selbst hat bei der Revision die Aufgabe so eingerichtet, dass die gegebene Lösung auch zugleich die kürzeste ist.

XXVII.

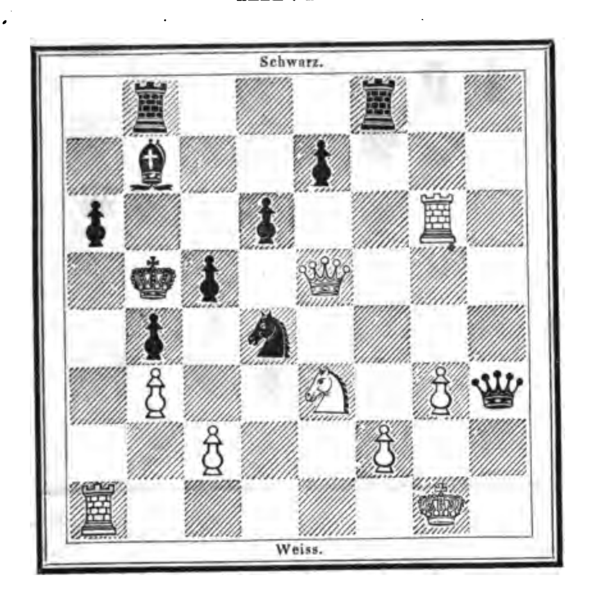


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Dd7—d8†	Kb8—a7	5. Sc7—b5†	Ka7—a6
2. Sc3—b5†	Ka7—a6	6. Dd8—c8†	Ka6—b5:
3. Sb5—c7†	Ka6—a7	7. Dc8—c4 ‡	
4. Se7—c8†	Lb7-c8: od. A.		

A.

4. . . .	Ka7—b8
5. Sc8—d6†	Kb8—a7
6. Sd6—b5 ‡	

XXVIII.

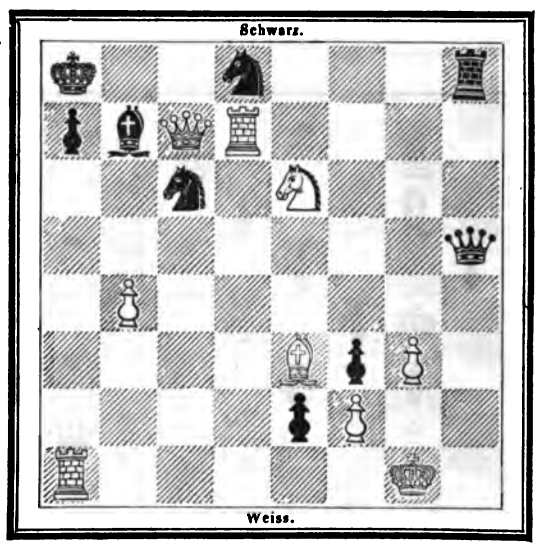


	Weiss.	Schwarz.
1.	Ta1—a5†	Kb5—a5: oder A.
2.	De5—c5†̈	d6—c5:
3.	Se3—c4†	Ka5—b5
4.	Tg6—b6‡	

A.

1.	. . .	Kb5—b6
2.	De5—c5‡̈	

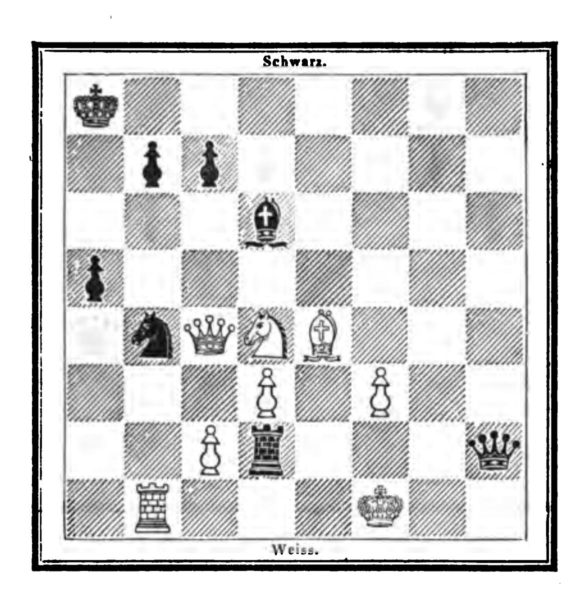
XXIX.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Ta1—a7†	Sc6—a7:	5.	Tc7—c5†	Kb8—a8
2.	Dc7—b8†	Ka8—b8:	6.	Se6—c7†	Ka8—b8
3.	Le3—f4†	Kb8—c8	7.	Sc7—d5†	Kb8—a8
4.	Td7—c7†	Kc8—b8	8.	Sd5—b6‡	

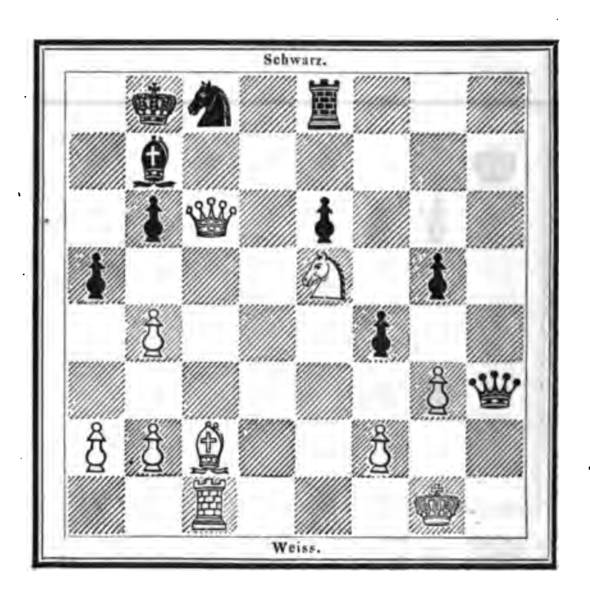
Lolli LXXIV bemerkt, dass das Matt schon in 7 Zügen bewirkt werden könne, wenn gleich mit Dc7—b8† begonnen wird; dies war richtig, so lange der weisse Läufer auf c5 stand, jetzt wäre es ein Fehlzug, der für Weiss den Verlust der Partie zur Folge hätte; denn auf Le3—f4† würde folgen: Schw. Sc6—e5 und die Dame deckt, thäte sie es bei unserer Aufstellung nach dem dritten Zuge, so würde das Matt nur um einen Zug aufgehalten. Die kürzeren Spielarten der Vorgänger finden ihre Erklärung dadurch, dass der Springer auf c8 stand.

XXX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	D c4 — a6†	S b4 — a6 :
2.	L e4 — b7†̈	K a8 — a7
3.	S d4 — c6‡	

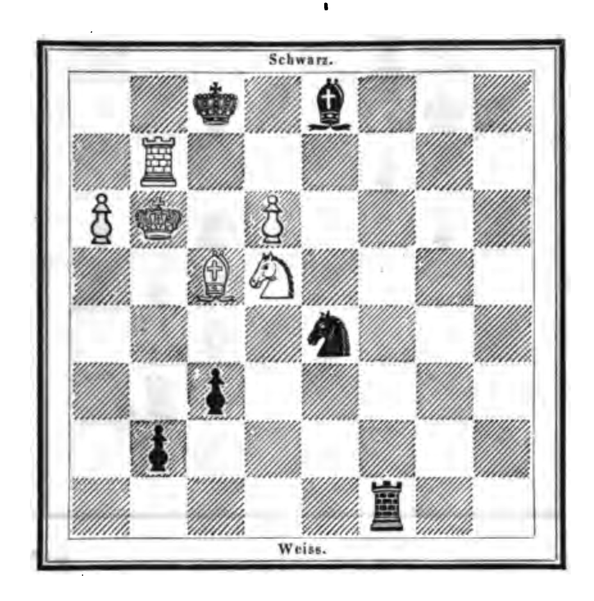
XXXI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Se5—d7†	Kb8—a7
2.	Dc6—b7†	Ka7—b7:
3.	Lc2—e4†	Kb7—a6
4.	b4—b5†	Ka6—b5:
5.	Le4—d3†	Kb5—b4
6.	Tc1—c4†	Kb4—b5
7.	a2—a4†	Kb5—a6
8.	Tc4—c7†	b6—b5
9.	Ld3—b5‡	

In den französischen Ausgaben stand der weisse Thurm auf c3 und der Läufer auf d1, für das Spiel macht es keinen Unterschied, aber das, was **Koch**, **Silberschmidt**, **Preussler** und **Orell** zu demselben bemerken, passt nicht auf die Stellung Tc1.

XXXII.



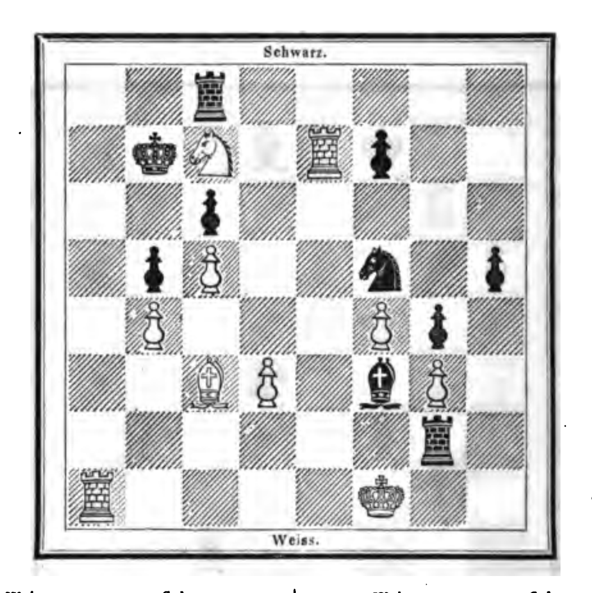
	Weiss.	Schwarz.
1.	d6—d7†	Le8—d7:*)
2.	Tb7—b8†	Kc8—b8:
3.	a6—a7†	Kb8—a8**)
4.	Sd5—c7‡	

---

*) Auf K—d8 würde L—e7‡ folgen.

**) Auf K—c8 würde a7—a8D‡ folgen.

XXXIII.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Sc7—b5‡	Sf5-e7: od. A.	5. Ta7—a8†	Kc8—d7
2. Ta1—a7†	Kb7—b8	6. Ta8—d8†	Kd7—e6
3. Lc3—e5†	Tc8—c7	7. Td8—d6†	Ke6—f5
4. Le5—c7‡	Kb8—c8	8. Sb5—d4‡	

A.

1. . . .	Tc8—c7	3. Te7—e8†	Tc7—c8
2. Ta1—a7†	Kb7-b8 od. c8*)	4. Lc3—e5‡**)	

*) Koch, Cod. III., giebt für diesen Fall folgende Veränderung: 3. Ta7—c7‡, 4. Tc7—d7†, 5. Sb6—a7†, 6. Thurm giebt auf e8 Matt.

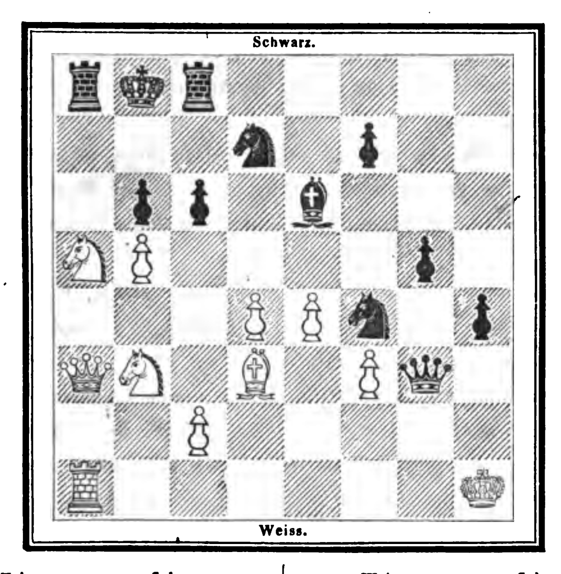
**) Wenigstens nach Zwischensetzung des Springers auf d6.

Hirschel (1784) und nach ihm Preussler giebt folgende Veränderung, die sich auch schon in der handschriftlichen Bemerkung zur Ausgabe von 1764 findet:

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sc7—B5†̈	KB7—B8
2.	Lc3—E5†	Tc8—c7
3.	TE7—E8†	KB8—B7
4.	TA1—A7‡	

ebenso Koch III.

XXXIV.



	Weiss.	Schwarz.
1.	SA5—c6†̈	Tc8-c6: od. A.
2.	DA3—A8†̈	KB8—c7
3.	TA1—A7†	Kc7—D6
4.	DA8—F8†	SD7—F8:
5.	E4—E5†	KD6—D5
6.	c2—c4†	Tc6—c4:
7.	LD3—E4‡	

A.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. . . .	Kb8—c7	4. e4—e5†	Kd6—d5
2. Da3—a7†	Ta8—a7:	5. c2—c4‡	
3. Ta1—a7‡	Kc7—d6		

In der Ausgabe von 1737 fehlt der schwarze Läufer auf e6. Die schwarzen Bauern stehen b6, e6, g5, h4. Die weissen Bauern stehen b2, b5, c2, e4, f3, es fehlt daher der Bauer d4 und statt desselben findet sich der Bauer b2. Diese Aufstellung wurde von nachfolgenden Herausgebern für fehlerhaft erkannt, und theils getadelt, theils corrigirt. Hirschel (1784) fügte zuerst den Bauer d4 als Verbesserung hinzu, worüber sich Preussler sehr ereifert, aber doch gegen Stamma's eigene Autorität wohl nicht in Betracht kommen wird.

Ich hielt das Spiel nach meiner Hypothese in der früheren Aufstellung für ein Wettspiel, welches zwar für Weiss nicht gewonnen, aber doch bei richtigem Spiel remis gemacht werden könne, nämlich:

1. Da3—d6†	Tc8—c7	4. Ta1—a7†	Kb7—a7:
2. Sa5—c6‡	Kb8—b7	5. Dd6—c7‡ etc.	
3. Sc6—d8†	Ta8—d8:		

Schwarz könne, sagte ich, nun ein immerwährendes Schach nicht mehr hindern, wolle er bei dem dritten Zuge den Springer nicht nehmen, so gäbe schon dieser das beständige Schach, die Wette werde mithin gewonnen. Ich gestehe, dass ich in dem, was Stamma 1745 that, wenigstens keine Widerlegung der Annahme finde, dass er im Jahre 1737 ein solches Wettspiel habe aufstellen wollen.

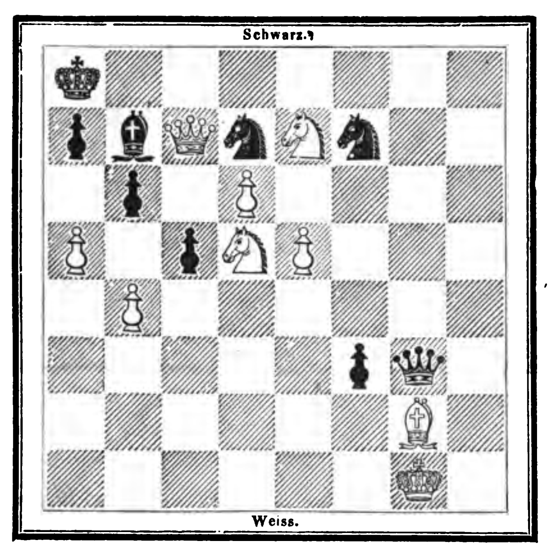
Zu bemerken ist noch, dass Hirschel's Züge von den oben gegebenen in etwas abweichen, bei der Veränderung, die sein Hauptspiel ist, hat er deren sechs, was richtig, weil bei dem 4ten

Gegenzuge der Springer mit D7—E5 noch schlagen kann, und erst D4—E5† folgen muss. Bei dem Hauptspiele (seiner Veränderung) hat er deren ebenfalls nur sechs, nicht sieben, indem er spielt:

4. DA8—c6†
5. Dc6—D7†
6. DD7—G7‡

Diese Spielart wurde dadurch möglich, dass der schwarze Bauer F7 fehlte.

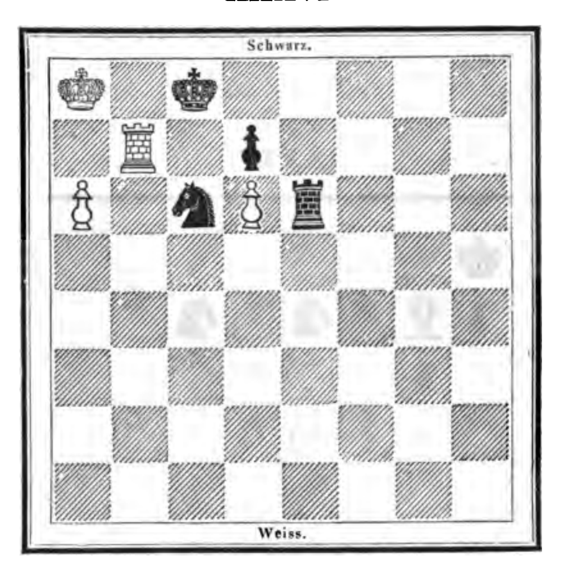
XXXV.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Dc7—c8†	LB7—c8:
2.	SD5—c7†	KA8—B8
3.	SE7—c6†	KB8—B7
4.	A5—A6†	KB7—c6:
5.	B4—B5‡	

Koch macht (Cod. II.) die geistreiche Bemerkung, dass, wenn Schwarz 1. SD7—B8 vorziehe, der Springer D5—C7 ein ersticktes Matt gäbe.

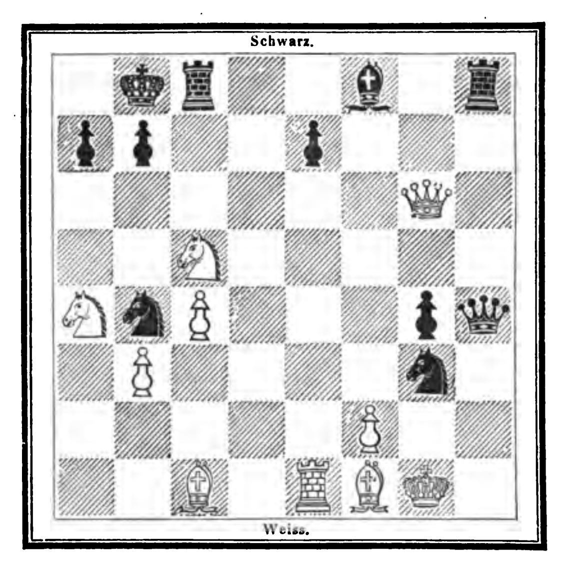
XXXVI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	TB7—B8†	Sc6—B8:
2.	A6—A7 etc.	

Weiss ist patt, wenn der Springer weggeht; Weiss gewinnt, wenn Schwarz etwas Anderes zieht, durch A7—B8D‡. Da die Ausgabe von 1737 dasselbe Spiel hat, so könnte man schliessen, dass auch zu Paris damals das Patt wie in London als gewonnen gegolten habe. (Vergl. Stamma's Vorrede.)

XXXVII.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Lc1—f4†	Kb8—a8	5.	Lf1—g2†	Ka8—a7
2.	Sa4—b6†	a7—b6:	6.	Dg6—b6†̈	Ka7—b6:
3.	Te1—a1†	Sb4—a6	7.	Sc5—d7†	Kb6—a7
4.	Ta1—a6†̈	b7—a6:	8.	Lf4—e3‡ *)	

*) Tc8-c5 kann hier noch einmal decken, alsdann Le3-c5‡.

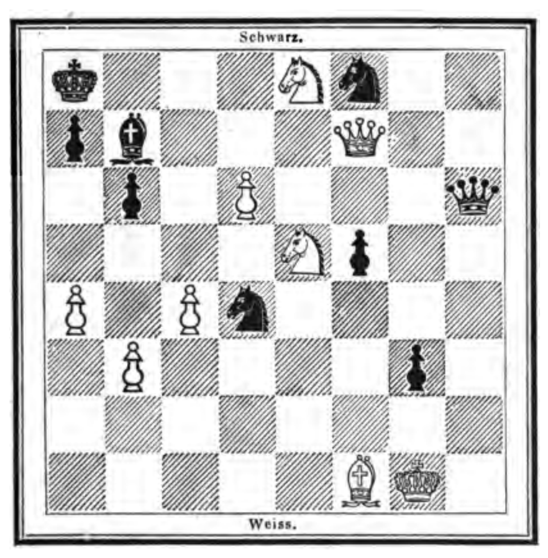
Wenn Schwarz 1. e7—e5 gezogen hätte, so konnte der Läufer bei dem 8ten Zuge zwischenziehen. Keiner der bisherigen Herausgeber hat diesen Zug, durch welchen sich doch das Spiel ändert, in Betracht gezogen. Auch ich habe ihn früher übersehen, sonst hätte ich vielleicht auch in diesem Spiele einen Belag für die Richtigkeit meiner Hypothese gefunden, denn so gewiss es auf

der einen Seite ist, dass der Gegenzug 1. E7—E5 das Opfer der Dame bei dem 6ten Zuge verderblich machen würde, weil der Läufer nicht mehr auf E3 Matt geben kann, so wird dennoch bei einer anderen Spielart, da es nur auf den Gewinn, nicht auf die Zahl der Züge ankommt, Weiss zu seinem Zwecke gelangen, nur darf nicht der vorgezogene Bauer sofort genommen werden. Weiss könnte spielen:

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . .	E7—E5
2.	Sc5—D7†	KB8—A8
3.	SA4—B6†	A7—B6:
4.	SD7—B6‡	KA8—B8
5.	SB6—D7†	KB8—A7
6.	TE1—A1†	SB4—A6
7.	TA1—A6‡	B7—A6:
8.	DG6—B6†	KA7—A8
9.	DB6—A6‡	

Ginge der schwarze König bei dem 2ten Gegenzuge nach c7, so folgt 3. LF4—E5‡, Kc7—D7:; der Läufer darf nicht mehr vorziehen, auch Kc7—D8 rettet nicht, indem mit LE5—F6† die feindliche Dame und noch ein Stein verloren würde. Hier wäre also wieder ein Wettspiel, und man könnte glauben, der Meister habe dasselbe nur weil noch Niemand es entdeckt hatte bei der Révision unverändert gelassen.

XXXVIII.

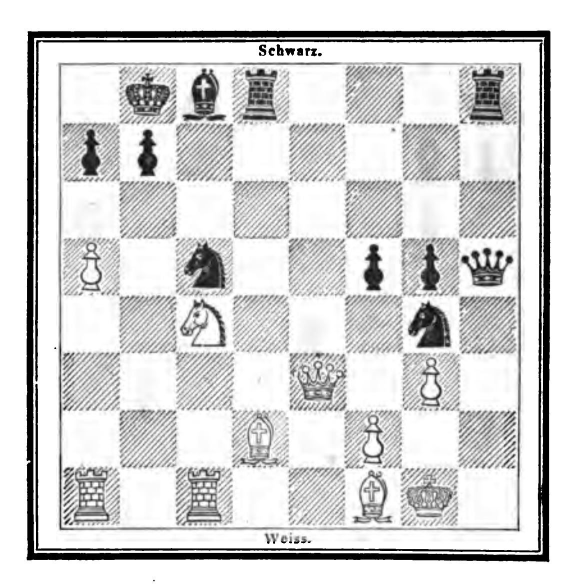


	Weiss.	Schwarz.
1.	Se8—c7†	Ka8—b8
2.	Df7—e8†	Lb7—c8
3.	Sc7—a6†	Kb8—b7
4.	Lf1—g2†	Kb7—a6:
5.	De8—b5†	Sd4—b5:
6.	a4—b5†̈	Ka6—a5
7.	Se5—c6‡	

Die Stellung des schwarzen Springers auf f8 macht die kürzere Spielart der Ausgaben von 1764, 1777, 1797 etc. unmöglich, aber nicht folgende:

1.	Se8—c7†	Ka8—b8
2.	Sc7—a6†	[Lb7—a6:]
3.	Df7—c7†	Kb8—a8
4.	Lf1—g2† u. s. w.	

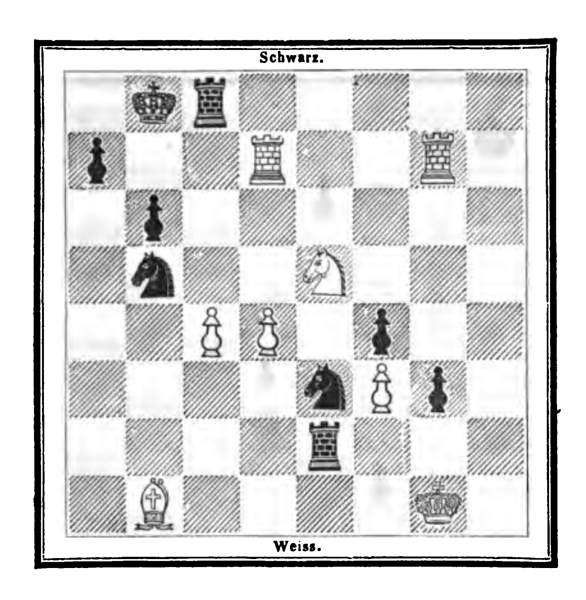
XXXIX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	D E3—F4†	G5—F4:
2.	L D2—F4‡	K B8—A8
3.	S c4—B6†	A7—B6:
4.	A5—B6‡	S c5—A6
5.	T c1—c8‡	T D8—c8:
6.	T A1—A6‡	B7—A6:
7.	L F1—G2‡*)	

*) Auch hier kann T c8—c6 noch einmal decken, dann erst L G2—c6‡.

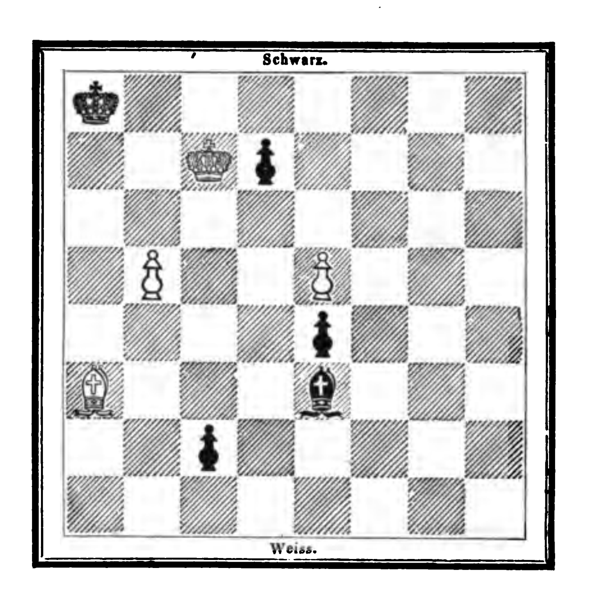
XL.



	Weiss.	Schwarz.
1.	TD7—B7†	KB8—A8
2.	TB7—B8†	KA8—B8:
3.	SE5—D7†	KB8—C7
4.	SD7—C5†	KC7—D8
5.	SC5—E6†	KD8—E8
6.	LB1—G6‡	

1737 hat die weissen Bauern anders, nämlich: D4, F3, G4. Stamma hat also 1745 zugesetzt C4, und dafür weggelassen G4.

XLI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	L a3 — c1	L e3 - c1 : od. A.
2.	b5 — b6	L c1 — e3
3.	b6 — b7†	K a8 — a7
4.	b7 — b8 D†	K a7 — a6
5.	D b8 — a8†	K a6 — b5
6.	D a8 — c6†	K b5 — b4
7.	D c6 — c2 : etc.	

A.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . .	L e3 — d4
2.	b5 — b6	L d4 - e5† od. B.
3.	K c7 — c8	d7 — d5
4.	L c1 — a3	L e5 — d6
5.	L a3 — c5	L d6 — c5 :
6.	b6 — b7†	K a8 — a7
7.	b7 — b8 D†	K a7 — a6
8.	D b8 — b2 etc.	

B. (zu A.)

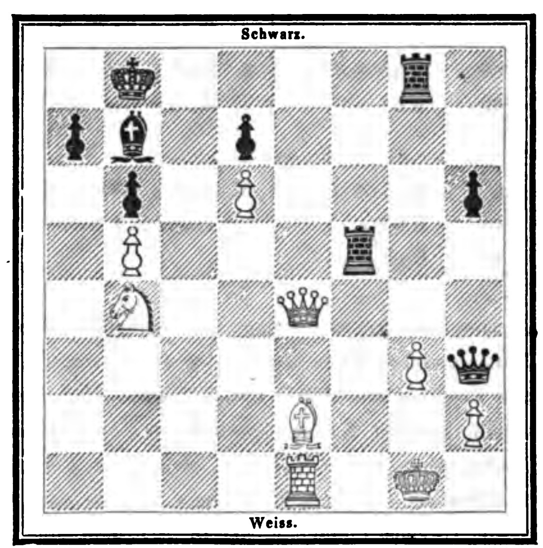
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
2.	. . .	Ld4—b6†̈	5.	Kc5—d5	Kc7-b6 od. C.
3.	Kc7—b6 :.	Ka8—b8	6.	Kd5—d6	Kb6—b5
4.	Kb6—c5	Kb8—c7	7.	Kd6—d7: etc.	

C. (zu B.)

5.	. . .	Kc7—d8	8.	Kd6—d7:	Kf7—g6
6.	Kd5—d6	Kd8—e8	9.	Lg5—c1 etc.	
7.	Lc1—g5	Ke8—f7			

Der Meister hat, wie wir sehen, den augenfällig falschen 6ten Zug des Hauptspiels, welcher sich in der Ausgabe von 1737 findet, auch bei der Revision von 1745 stehen lassen. Ist dies ein fernerer Uebereilungs- und Nachlässigkeitsfehler, oder Absicht gewesen? Ich habe schon früher bemerkt, dass eine Uebereilung da kaum zu glauben sei, wo man sich immer nur so irrt, dass man, wenn sich ein Gegner findet, nicht zu Schaden kommen kann. Berichtigt wurde die Spielart 1777 (Utrecht), 1784 (Hirschel), 1817 (Preussler), im Codex I., II., III., 1840 (Orell) und auch von mir, worauf füglich hier verwiesen werden kann.

XLII.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Sb4—a6†	Kb8-a8 od. A.	4.	Te1—e8†	Lb7—c8
2.	Le2—f3	Tf5—f3:	5.	Te8—c8†	Ka8—b7
3.	De4—e8†	Tg8—e8:	6.	Tc8—b8‡	

A.

1.	. . .	Lb7—a6:
2.	b5—a6:	Tg8—g3†
3.	Kg1—h1 u. s. w.	

Die Aufstellung von 1737 ist 1745 beibehalten und Stamma hat es ruhig darauf ankommen lassen, ob Jemand das Spiel tadeln würde, nur die anfänglichen vier Spielarten sind auf zwei beschränkt worden. Die deutschen Herausgeber, namentlich Koch, Cod. I., II., III., und in neuerer Zeit Orell (1840), halten das Spiel für

nicht ganz richtig. Ich hatte es unter die Wettspiele gezählt und gab folgende Spielart:

1. Sb4—a6† Kb8—a8
2. Le2—g4 Lb7—e4:
3. Lg4—h3: etc.

Wollte er meinen Läufer mit Thurm oder Dame nehmen, so würde er matt werden; tauscht er aber meine Dame, so steht mein Spiel immer noch besser, indem ich seinen Thurm, seinen Läufer und, wenn er ersteren wegziehen wollte, den hindernden Bauer d7 angreife. Bledow glaubte nach handschriftlicher Notiz, der Läufer könne mit der Dame genommen werden, hat indessen übersehen, dass ich dann nicht Schach bieten, sondern die Dame wiedernehmen würde. Erheblicher ist folgendes von ihm angegebenes Gegenspiel:

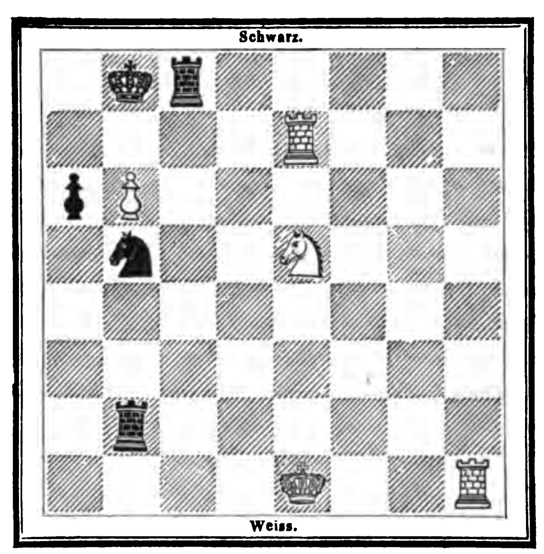
2. . . . Tf5—f1†
3. Te1—f1: Dh3—f1†
4. Kg1—f1: Lb7—e4:

bei welchem allerdings, wie ich mich überzeuge, Schwarz besser stehen würde. Wie dem aber auch sei, so bleibt es immer ein Wettspiel, denn Weiss hat es in seiner Gewalt, gleich anfangs mit dem Springer, wenn derselbe nicht genommen wird, wie dies auch schon handschriftlich zu der Ausgabe von 1764 und von Koch Cod. II. bemerkt worden, ein fortwährendes Schach zu geben. Sobald der schwarze König nach c8 ginge, würde folgen:

1. . . . Kb8—c8
2. De4—c4† Lb7—c6
3. Dc4—g8† Kb8—b7
4. Dg8—b8‡

Die zweite Spielart wurde in der Ausgabe von 1737 und folgenden nur bis zum 2ten Zuge geführt.

XLIII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Th1 — h8	Tc8 — h8: oder A. oder B.
2.	Se5 — c6†	Kb8 — a8
3.	b6 — b7‡	

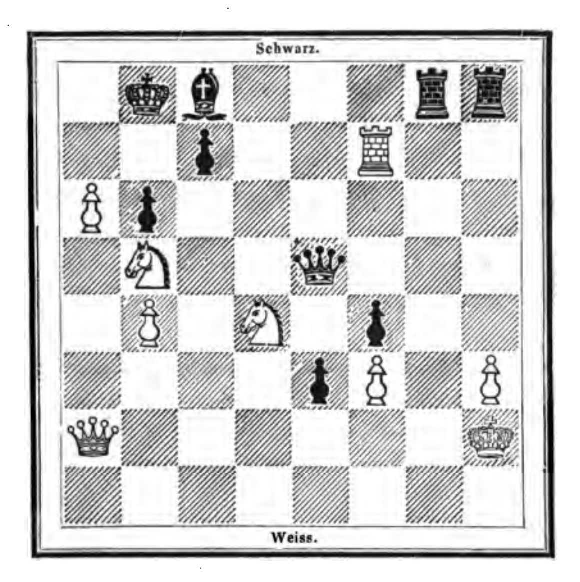
A.

1.	. . .	Sb5 — d6
2.	Se5 — c6†	Kb8 — a8
3.	Te7 — a7‡	

B.

1.	. . .	Tb2 — c2
2.	Se5 — d7†	Kb8 — a8
3.	b6 — b7†	Ka8 — b7:
4.	Sd7 — c5†	Kb7 — b6
5.	Te7 — b7†	Kb6 — a5
6.	Th8 — c8:	Tc2 — h2
7.	Tc8 — c6 u. s. w.	

XLIV.

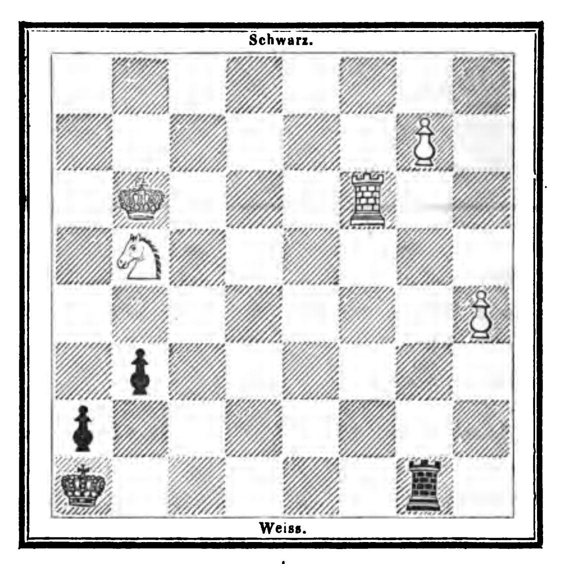


	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	A6—A7†	KB8—A8	5.	B4—B5†	KA6—A5
2.	DA2—D5†	DE5—D5:	6.	TF7—A7†	LC8—A6
3.	SB5—C7‡	KA8—A7:	7.	TA7—A6‡	
4.	SC7—D5‡	KA7—A6			

In der Ausgabe von 1737 stand die weisse Dame auf c4, der Thurm auf G7, der Bauer F3 fehlte. Die schwarze Dame stand auf E4, die Thürme auf H8 und H6, die Bauern auf B6, c5, c7, F4 und G6. Die Aufstellung von 1745 ist theils viel schöner, theils wohl natürlicher und es kommt durch sie Vieles ausser Anwendung, was die Herausgeber über dies Spiel gesagt haben; auch meine Hypothese eines Attrapenspiels ist nicht mehr haltbar,

wohl aber die Behauptung, dass es ursprünglich ein solches gewesen ist. Wenn jetzt bei dem 2ten Gegenzuge Schwarz den Läufer c8—b7 vorzöge, so könnte Weiss, da kein Matt mehr drohet, ohne Nachtheil die Dame nehmen und wird bald gewinnen; geht Schwarz bei dem 4ten Gegenzuge mit dem König statt auf a6 nach a8, nach b8 oder zieht er L—b7, so geben die Springer in zwei Zügen Matt, und nur die Ordnung derselben wird, jenachdem der eine oder der andere dieser Gegenzüge geschehen ist, verändert.

XLV.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Tf6—f1†	Tg1—f1:	3.	Dg8—g7	Tf1-g1 od. A.
2.	g7—g8D	b3—b2	4.	Dg7—e5	Tg1—e1

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
5.	De5—e1†	b2—b1D	7.	Kb6—c5	Ka1—b1
6.	De1—c3†	Db1—b2	8.	Sb5—a3†	Kb1—a1 etc.

A.

3.	. . .	Tf1-h1 od. B.	5.	Sd4—b3†	Ka1—b1
4.	Sb6—d4	Th1—h4:	6.	Dg7—g6‡	

B.

3.	. . .	Ka1—b1	7.	Dg7—d4	Tg2—c2
4.	Sb5—a3†	Kb1—a1	8.	Kb5—b4	Ka1—b1
5.	Sa3—c4	Tf1—f2	9.	Sc4—a3†	Kb1—c1
6.	Kb6—b5	Tf2—g2	10.	Dd4—g1 u. s. w.	

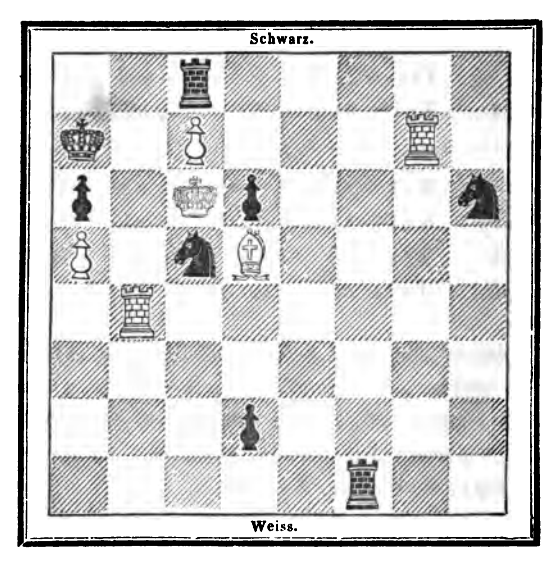
Dies Spiel ist ein ganz anderes als das von 1737, welches Stamma gestrichen hat, vermuthlich weil dasselbe andere als die gegebenen Spielarten zuliess und mit diesen die Combinationen nicht erschöpft waren. Die frühere Aufstellung ist folgende:

Weiss: Kb6, Tf1, Sa5, Bauer g7;

Schwarz: Ka4, Tb1, Sf6, Bauern a2, b3.

Es waren ebenfalls drei Spielarten gegeben, eine vierte und fünfte fügte ich (1840) hinzu; ich übergehe sie hier, sowie Alles, was über die frühere Aufgabe gesagt worden, da Stamma sie nicht mehr zu seinen hundert Spielen gerechnet hat. Beide sind übrigens darin einander ähnlich, dass sie eine Belehrung über das richtige Spiel gegen den Thurm resp. die Dame und mehrere Bauern bezwecken, mit denen der Gegner kein freies Spiel hat.

XLVI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	TB4—B8	Tc8—B8: oder A.
2.	c7—c8S††	KA7—A8
3.	TG7—A7‡	

A.

1.	. , .	D2—D1D
2.	TB8—A8†	Tc8—A8:
3.	c7—c8D† etc.*)	

*) Nämlich Sc5—B7; 4. Dc8—B7‡.

Die Aufstellung ist etwas verändert, in der früheren hatte Weiss noch auf E4 einen Bauer, Schwarz hatte den zweiten Springer nicht auf H6, sondern auf G5. Auf das Spiel würde dies kei-

nen Einfluss haben, aber für die Schalkheit des Verfassers liefert es in seiner jetzigen Gestalt meines Dafürhaltens einen recht schlagenden Beweis. Er hatte im Jahre 1737 ein Wettspiel gemacht, dessen Erfolg auf der Wegnahme des Thurms bei dem ersten Gegenzuge der Schwarzen beruhte, er fügte dem Hauptspiele zwei Veränderungen bei, aber, was wohl zu erwägen ist, den richtigen Gegenzug gab er nicht. Im Jahre 1745 lässt er die beiden früheren Varianten gänzlich fallen und setzt an deren Stelle eine andere, mit dem richtigen Gegenzuge D2—D1D, aber merkwürdiger Weise lässt er nun Weiss einen augenfällig ganz falschen Zug, TB8—A8†, thun. Sollte Stamma wirklich übersehen haben, dass hier wieder nur der Erfolg davon abhängig ist, dass Schwarz mit dem Thurm und nicht mit dem König nehme? sollte er nicht darauf gerechnet haben, dass selbst Anfänger den Fehlgriff entdecken, statt dessen den sich von selbst darbietenden und anscheinend so starken Zug TB8—c8: wählen und im Vertrauen auf dessen Erfolg eine Wette für Weiss anbieten würde? Für diese Hypothesen spricht ausserdem noch ein sehr erheblicher Umstand, nämlich die veränderte Stellung des Springers, früher G5 jetzt H6, durch welche eines der schönsten und überraschendsten Gegenspiele erst möglich gemacht wird; es ist folgendes:

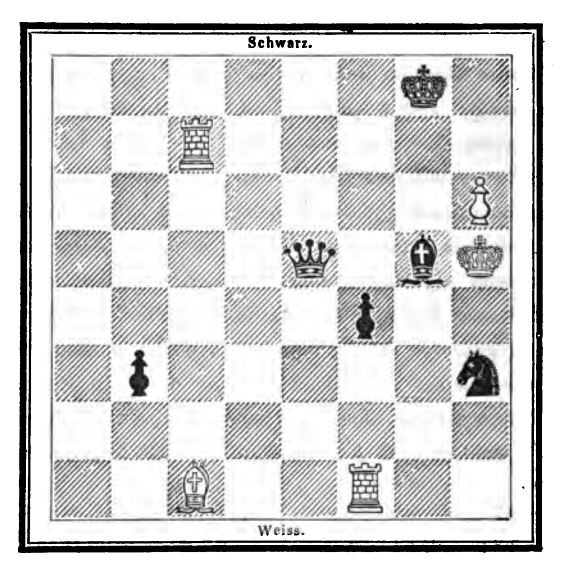
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	TB4—B8	D2—D1D	3.	Kc6—D6:	SH6—F5†
2.	TB8—c8:	DD1—A4†	4.	KD6—E5*)	DA4—D4‡

*) Auf KD6—c5: folgt T—c1† und D—c4‡.

Was das frühere Gegenspiel betrifft, so ist es, weil der Bauer E4 fehlt, nicht mehr anwendbar; in die Variante desselben (vergleiche Ausgabe von 1840, S. 69) hatte sich ein Irrthum eingeschlichen, wie hier beiläufig bemerkt werden mag, indem bei dem vorgeschlagenen 3ten Gegenzuge, Sc5—B7, der Springer genommen werden könnte. Hiernach aber wäre der Zweck beider Ver-

änderungen in der Ausgabe von 1745 nachgewiesen. Keine hat auf das Spiel Einfluss, wenn man wie Stamma spielt; aber die eine zerstört das frühere Gegenspiel, die andere richtet das jetzige ein, und nur durch sie wird es möglich.

XLVII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	h6—h7†	Kg8—h8 oder A.
2.	Lc1—b2	De5—b2:
3.	Tf1—e1 etc.	

A.

1.	. . .	Kg8—f8
2.	Tf1—e1 etc.	

Stamma hat dies Spiel bei der Revision von 1745 unverändert gelassen, er spielt es nur bis zum 3ten resp. 2ten Zuge, als ob sich die folgenden von selbst verständen; dies ist aber keineswegs der Fall, wenigstens glaubte Koch eine Zeit lang, dass es, wenn Schwarz richtig ziehe, nicht zu Gunsten von Weiss entschieden sei, überzeugte sich aber später eines Besseren (vergl. Cod. II. und III.). Die richtigen Fortsetzungen des Hauptspiels und der Veränderung sind folgende:

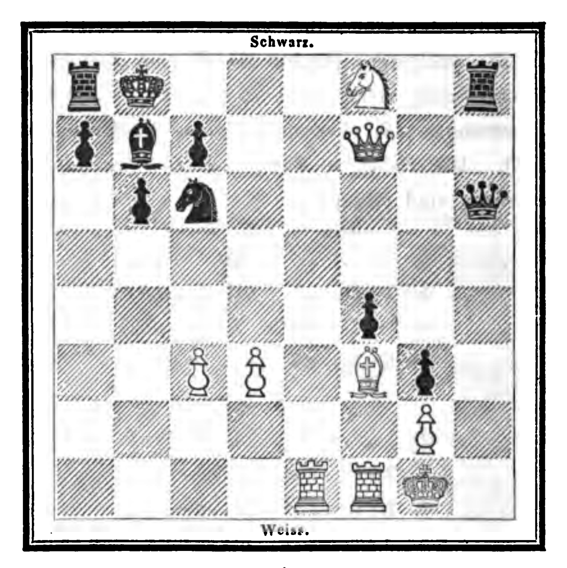
	Weiss.	Schwarz.
3.	. . .	Db2—g7
4.	Tc7—g7:	Kh7—g7:
5.	h7—h8D†	Kh7—h8:
6.	Kh5—g6 etc.	

A.

2.	. . .	Lg5—f6†
3.	Te1—e5:	Lf6—e5:
4.	Lc1—a3†	Kf8—e8

5. Tc7—e7†; ich nehme nun mit Te7—e5 und mache mir eine Dame. Das von mir früher vorgeschlagene Gegenspiel ist unrichtig.

XLVIII.



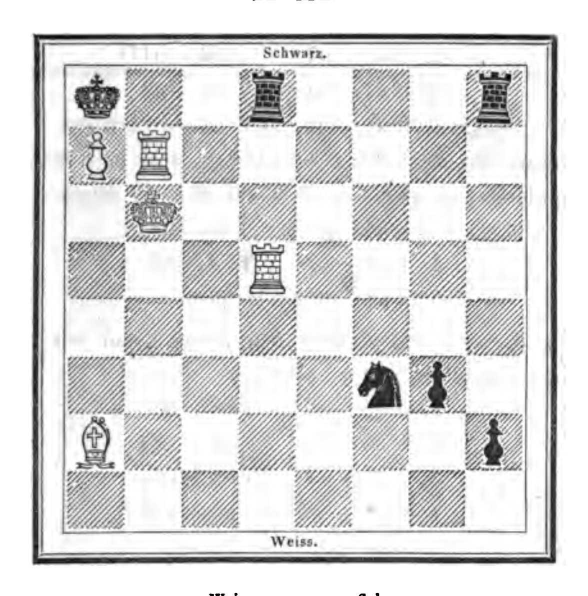
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Te1—e8†	Lb7—c8	4. Tf1—b1†	Kb7—a6
2. Sf8—d7†	Kb8—b7	5. Df7—c4†	Ka6—a5
3. Sd7—c5†	b6-c5: od. A.	6. Dc4—b5‡	

A.

3. . . .	Kb7—b8	7. Lf3—b7†	Lc8—b7:
4. Sc5—a6†	Kb8—b7	8. Dc7—c4†	b6—b5
5. Df7—c7†	Kb7—a6:	9. Te8—e6† u. s. w.	
6. Tf1—a1†	Sc6—a5		

Früher stand die weisse Dame auf e4, der Läufer auf g2, die Bauern auf a5, c3 und d3; die schwarze Dame stand auf h4, noch ein Springer auf g3, der Thurm auf h6, der Bauer auf g5 statt g3.

XLIX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Tb7—h7	Th8—f8
2.	Td5—d8†	Tf8—d8:
3.	La2—d5†	Td8—d5:
4.	Th7—h8‡	

Die Aufstellung ist unverändert. Nach dem 4ten Zuge kann der Thurm noch zwischenziehen, also 5. Th8—d8‡.

Schon Lolli gab als richtigen Gegenzug 1. h2-h1D an (S. 530 Anmerkung); Koch erklärte mit demselben Gegenzuge das Spiel für unrichtig (Cod. II. Nr. 163, s. indessen III. Nr. 215); Preussler ist entzückt von der Feinheit des Spiels, hat aber den Gegenzug 1. h2—h1D nicht angegeben. Ich erklärte es für ein Attrapen-

spiel, dessen richtige Züge der Meister *in petto* behielt, und gab zwei Veränderungen: die erste:

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tb7—h7	h2—h1 D
2.	Th7—h1:	g3—g2
3.	Th1—h8:	g2—g1 D† etc.

lässt Schwarz nur scheinbar richtig ziehen, denn auch bei ihr würde Weiss gewinnen, es würde nämlich auf g3—g2 folgen:

3. Td5—d8‡ Th8—d8:
4. La2—d5† Td8—d5:
5. Th1—h8† wie oben.

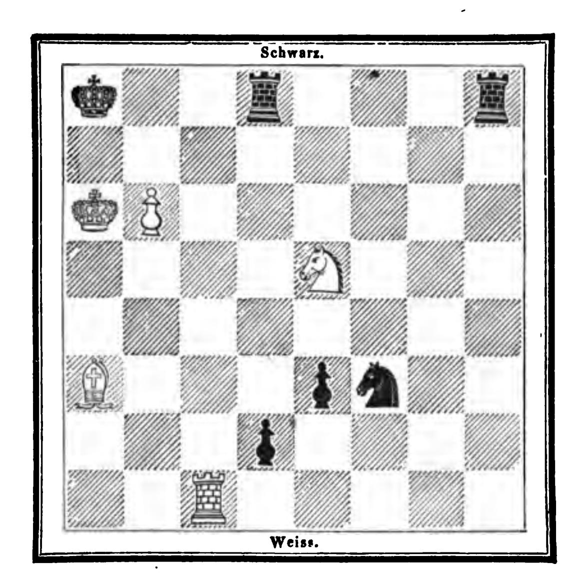
die zweite dagegen ändert auch den Anzug, und mit ihr bleibt Weiss ganz unfehlbar Sieger, nämlich:

1. Td5—d8‡ Th8—d8:
2. Kb6—a6 Td8—d6†
3. Tb7—b6 Td6—b6‡
4. Ka6—b6: h2—h1 D*)
5. La2—d5‡

*) Oder allenfalls Sf3—e5, was das Matt einen Zug aufhält.

Man darf sagen, wenn die grosse Zahl solcher Spiele und ihr Erfolg nur Zufall wäre, so hätte der Zufall viel Glück.

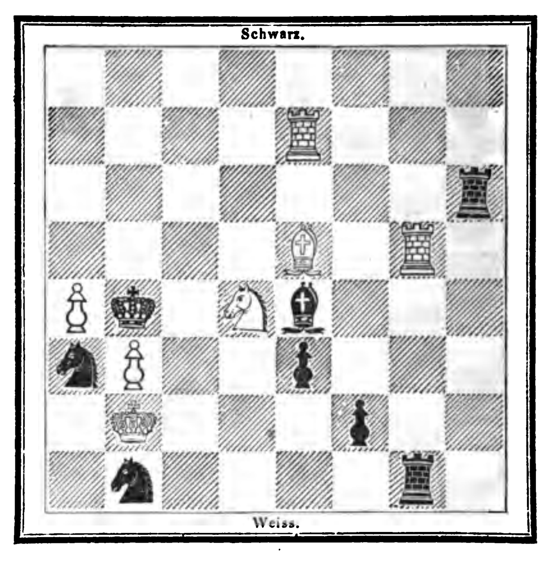
L.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc1—c8†	Td8—c8:
2.	b6—b7†	Ka8—b8
3.	La3—d6†	Tc8—c7
4.	Se5—d7‡	

Dies Spiel ist unverändert wiedergegeben; von den deutschen Herausgebern hat nur Koch Bemerkungen zu demselben gemacht Cod. II. Nr. 164), die aber von keiner Erheblichkeit sind (vergl. übrigens 1775 *Amateurs* S. 337).

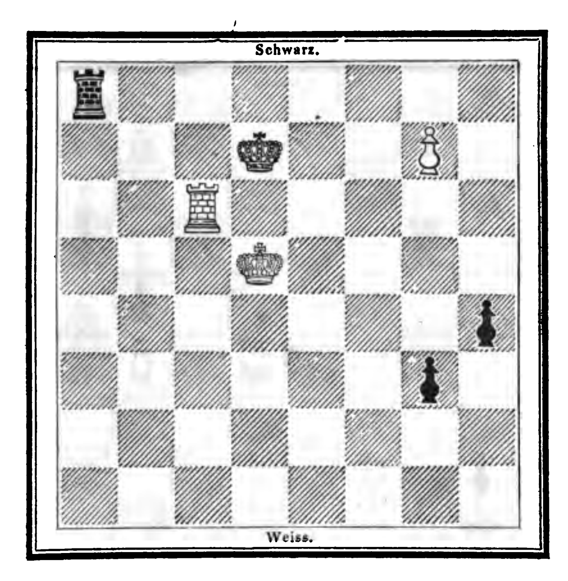
LI.



Weiss.	Schwarz.
1. Le5—d6†	Th6—d6:
2. Te7—b7†	Le4—b7:
3. Sd4—c2†	Sa3—c2:
4. Tg5—b5‡	

Die Ausgabe von 1737 hat eine ganz andere Aufstellung, nämlich: Weiss Kb6, Td3, Sb3 und c8, Lg6, Bauern c2 und e4; Schwarz Kc4, Td7, Sb8 und c6, Lb5 und e5, Bauern b4 und c3. Stamma verwarf letztere, weil sich das Matt um einen, ja um zwei Züge früher bewerkstelligen liess. Beides sind einfache Aufgaben, die auf denselben Motiven beruhen.

LII.

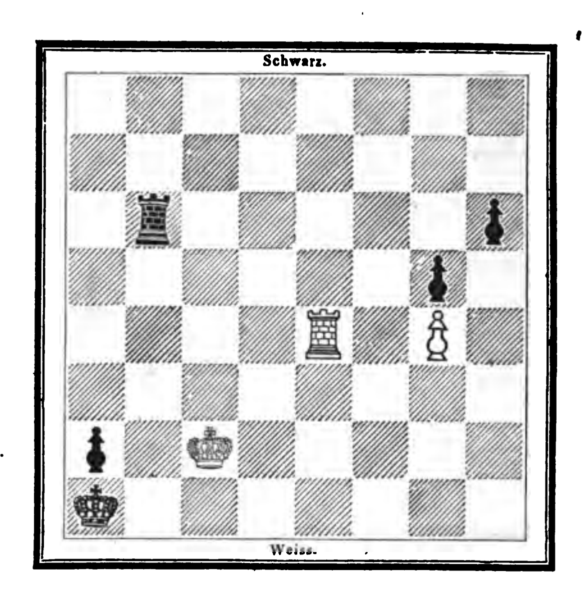


	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc6—a6	Ta8—g8 oder A.
2.	Ta6—a7†	Kd7—e8
3.	Kd5—e6 u. s. w.	

A.

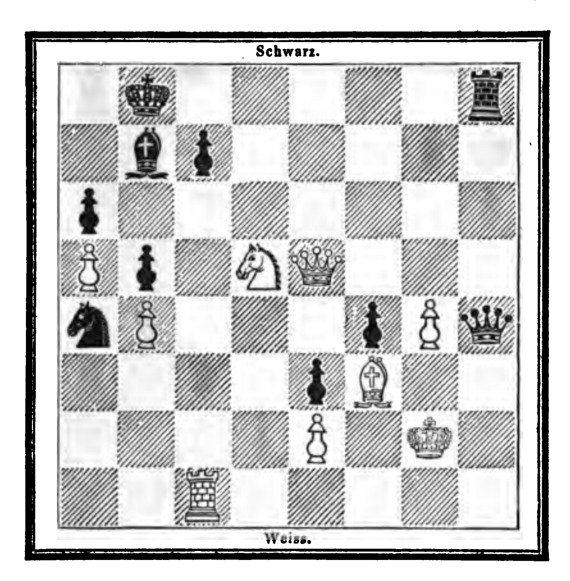
1.	. . .	g3—g2
2.	Ta6—a8:	g2—g1D
3.	g7—g8D u. s. w.	

LIII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Te4—e1†	Tb6—b1
2.	Te1—c1	Tb1—c1‡
3.	Kc2—c1:	h6—h5
4.	g4—h5: etc.	

LIV.

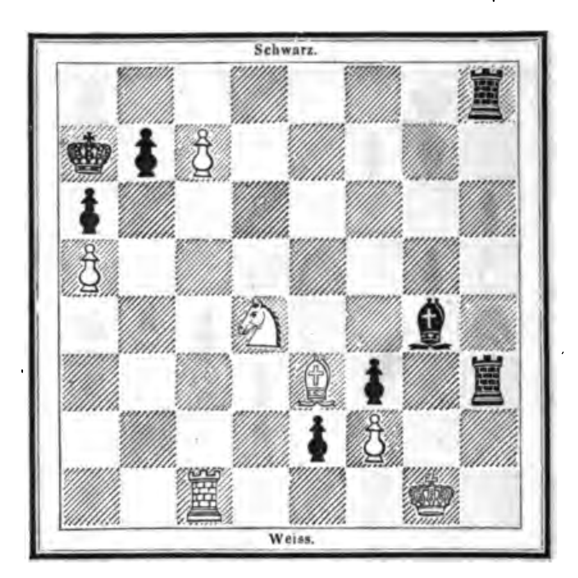


	Weiss.	Schwarz.
1.	D e5—c7†̈	K b8—a7
2.	D c7—b7†̈	K a7—b7:
3.	S d5—b6†	K b7—b8 oder A.
4.	S b6—d7†	K b8—a7
5.	T c1—c7‡	

A.

3.	. . .	K b7—a7
4.	T c1—c7†	K a7—b8
5.	T c7—b7‡	

LV.



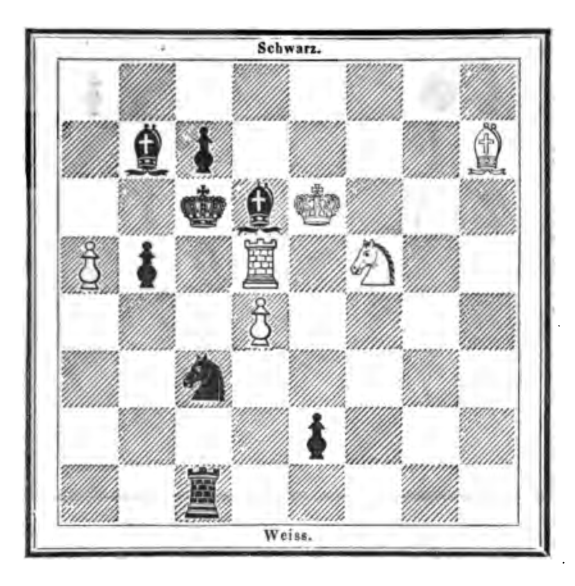
	Weiss.	Schwarz.
1.	Sd4—f5†	b7—b6*)
2.	a5—b6†	Ka7—a8 oder A.
3.	c7—c8D†	Th8—c8:
4.	Tc1—c8†	Ka8—b7
5.	Sf5—d6‡	

*) Bei Ka7—a8 wird Schwarz früher matt.

A.

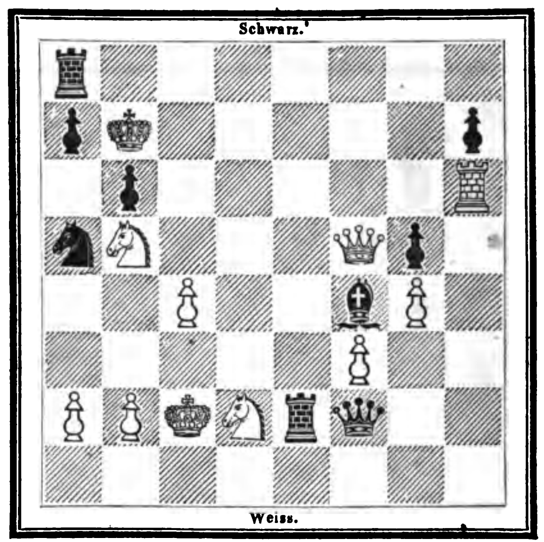
2.	. . .	Ka7—b7
3.	Sf5—d6†	Kb7—a8
4.	b6—b7‡	

LVI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	S F5—E7†	L D6—E7:
2.	T D5—C5†	L E7—C5:
3.	L H7—E4†	S C3—E4:
4.	D4—D5‡	

LVII.

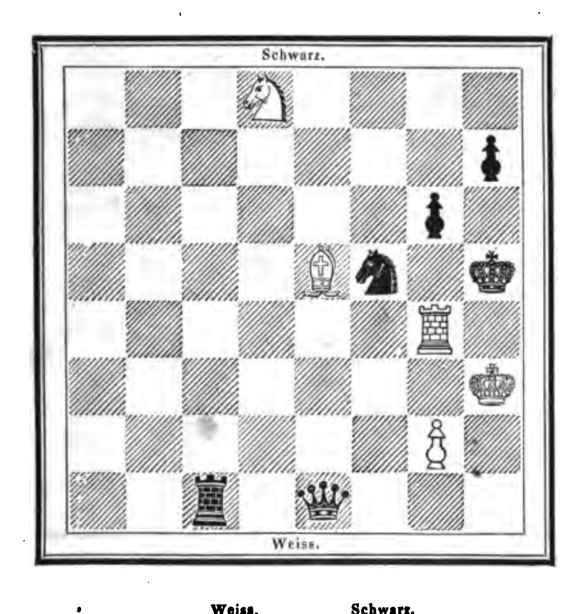


	Weiss.	Schwarz.
1.	TH6—H7†̈	KB7—A6
2.	DF5—c8†	SA5—B7
3.	Dc8—B7†̈	KA6—A5
4.	B2—B4†	KA5—B4:
5.	A2—A3†	KB4—A5
6.	DB7—A7†̈	TA8—A7:
7.	TH7—A7‡	

Nach 1737 stand die schwarze Dame auf F1, der weisse Thurm auf H3, der weisse Bauer auf B3 statt auf B2 und ausserdem noch ein Bauer auf D3.

Die Varianten, wenn der feindliche König bei dem ersten Zuge nach B8 oder c6, oder der Läufer nach c7 geht, sowie wenn er bei dem vierten Gegenzuge nach A4 weicht, hat **Stamma** nicht weiter erwähnt, weil sich das Spiel in allen vier Fällen von selbst ergiebt.

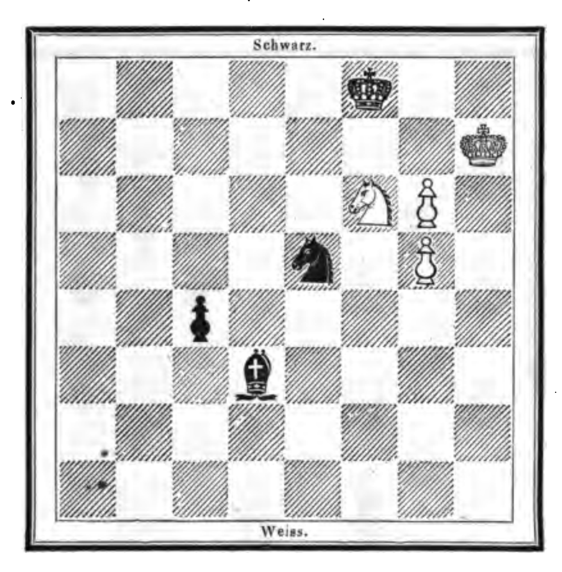
LVIII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	T G4 — G5†	K H5 — G5:
2.	S D8 — F7†	K G5 — H5
3.	G2 — G4‡	

Die jetzige Aufstellung beweiset, dass Stamma die frühere für fehlerhaft erkannt hat und die Erklärungen Dritter über seine vermuthliche Absicht sind daher gegenwärtig ohne Gegenstand.

LIX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Sf6—d7†	Se5—d7:
2.	Kh7—h8	Sd7—f6
3.	g6—g7†	Kf8—f7
4.	g5—g6† etc.	

Die *Amateurs* (1775) und Koch (1801) hielten den 4ten Zug für falsch, haben aber später ihren Irrthum eingesehen (vergl. Ausgabe von 1786 pag. 409 und Cod. II. Nr. 173, III. Nr. 258). Letzterer sagt am angeführten Orte zum zweiten Gegenzuge:

„Wenn Schwarz statt dessen Ld3—g6: zieht, so bin ich patt. Dass Stamma obigen Zug (Sd7—f6) thun lässt, davon liegt der Grund in der in England üblichen

Regel, dass der Pattwerdende gewinnt, und „„noch glorreicher gewinnt, als wenn derselbe matt setzt"".*)

„Schlüge ich gleich bei dem dritten Zuge, g5—f6:, so würde ich verlieren, weil Schwarz Ld3—g6: ziehen und dann dem Läufer ein Feld geben kann, wo er mich nicht patt setzt, während sein Bauer ungehindert zur Dame geführt wird."

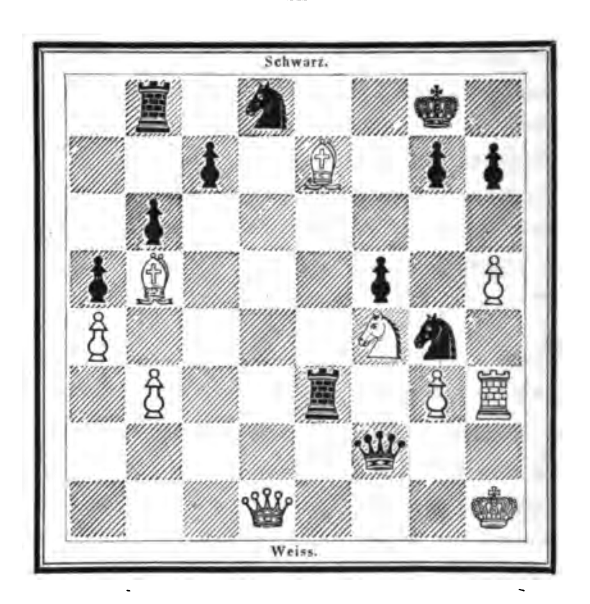
Bledow bemerkt in einer seiner Noten: nach seiner Meinung könne Schwarz noch auf eine andere Art spielen und das Spiel noch lange halten, nämlich:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
2.	. . .	Kf8—e7	5.	Kh8—g7	Sf7—g5:
3.	g6—g7	Sd7—e5	6.	Dg8—f8†	Ke7—d7 etc.
4.	g7—g8D	Se5—f7†			

Diese Spielart entspricht der in der neuesten Ausgabe des Handbuches von v. Bilguer und v. d. Lasa S. 406 gegebenen, mit der kleinen Abweichung, dass der 2te und 3te Zug die Reihenfolge ändern. S. 402—407 wird nachgewiesen, dass dies Spiel remis werden müsse.

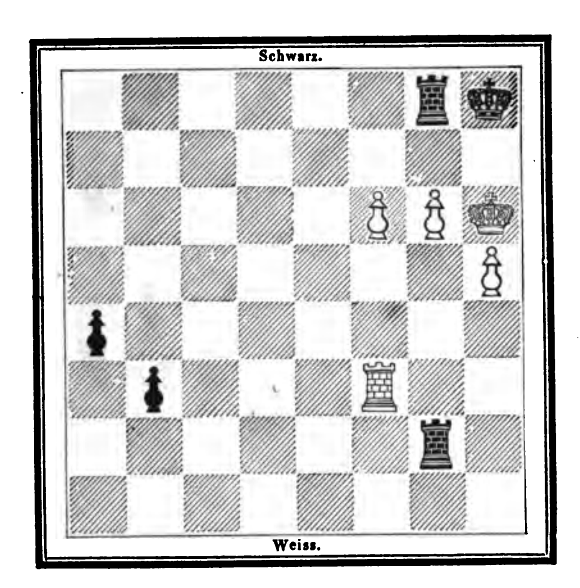
*) Wo dies Letztere stehen mag, wird nicht gesagt.

LX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	D D1—D8†	T B8—D8:
2.	L B5—C4†	K G8—H8
3.	S F4—G6†	H7—G6:
4.	H5—G6†	S G4—H6
5.	T H3—H6†	G7—H6:
6.	L E7—F6‡	

LXI.

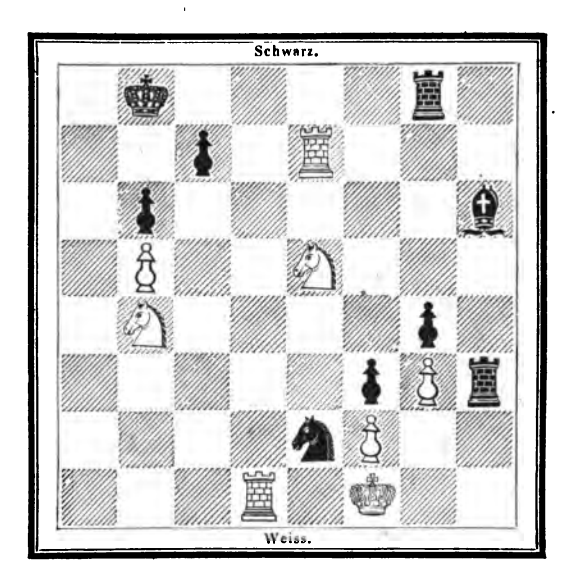


	Weiss.	Schwarz.
1.	f6—f7	Tg8—f8
2.	Tf3—g3	Tg2—g3:
3.	g6—g7†	u. s. w.

A.

1.	. . .	Tg8—g6†̈
2.	h5—g6:	Tg2—h2†
3.	Kh6—g5 u. s. w.	

LXII.

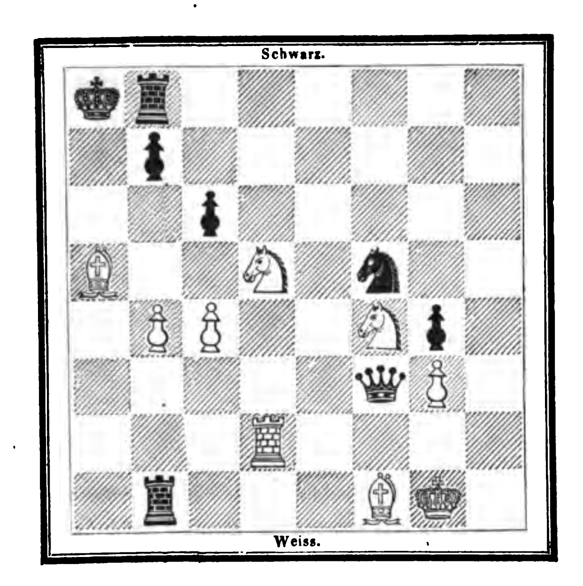


	Weiss.	Schwarz.
1.	Sb4—c6†	Kb8—b7 *)
2.	Te7—c7†	Kb7—c7: (sonst matt)
3.	Td1—d7†	Kc7—c8
4.	Sc6—e7†	Kc8—b8
5.	Se5—c6†	Kb8—a8
6.	Td7—a7‡	

*) Auf Kb8—c8 folgen dieselben Züge, auf Kb8—a8 aber Td1—a1†, Ta1—a7†, Ta7—c7‡.

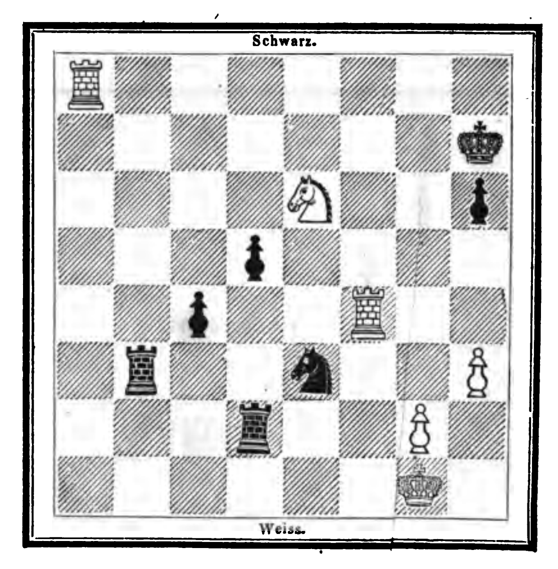
Früher stand der Thurm h3 auf a8, auch ist ein schwarzer Bauer h2 jetzt weggelassen. Die neue Aufstellung ist schöner.

LXIII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Sd5—c7†	Ka8—a7
2.	La5—b6†	Ka7—b6:
3.	c4—c5†	Kb6—c7:
4.	Sf4—e6†	Kc7—c8
5.	Td2—d8‡	

LXIV.

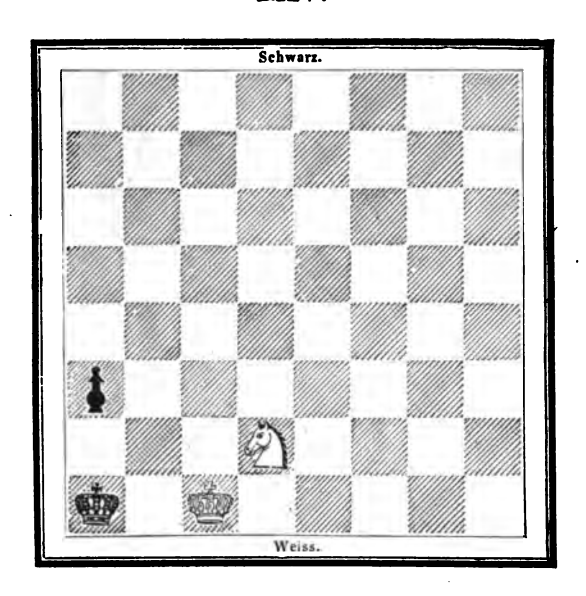


Weiss.	Schwarz.
1. Ta8—a7†	Kh7—g6
2. Ta7—g7†	Kg6—h5
3. Tf4—h4†	Kh5—h4:
4. g2—g3†	Kh4-h3:od.h5
5. Se6—f4‡	

In der Ausgabe von 1737 stand der weisse König auf h1, noch ein weisser Springer auf d4 und noch ein schwarzer Läufer auf e4. Das Spiel erforderte einen Zug mehr.

Orell (1840) macht die richtige Bemerkung: „Es könnte scheinen, als möchte 3. Tf4—f5† Wirkung thun, dies wäre aber doch nur der Fall, wenn Schwarz schlüge; geht aber Schwarz mit dem Könige nach h4, so muss Weiss wieder nach f4 ziehen, sodann hilft nur das von Stamma angegebene Mittel“.

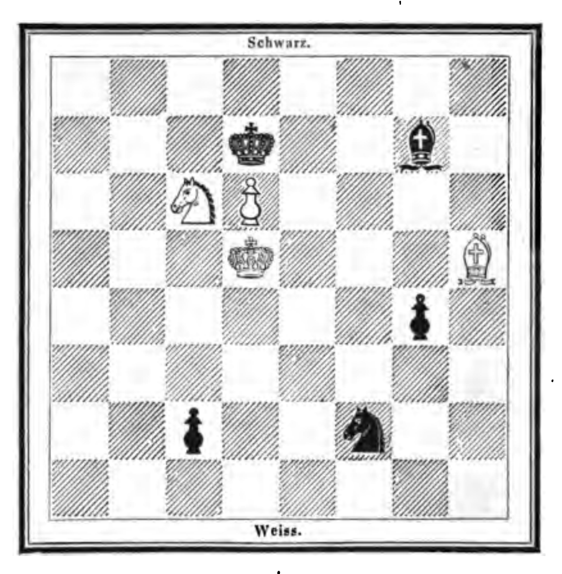
LXV.



	Weiss.	Schwarz.
1.	S D2 — B3†	K A1 — A2
2.	S B3 — C5	K A2 — A1
3.	K C1 — C2	K A1 — A2
4.	S C5 — D3	K A2 — A1
5.	S D3 — C1	A3 — A2
6.	S C1 — B3‡	

Man kann auch mit dem Könige den ersten Zug machen und dann S — F3 oder S — E4 ziehen.

LXVI.



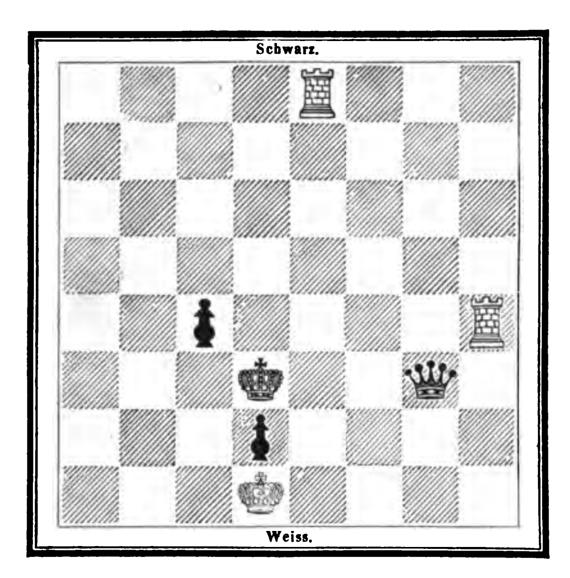
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Lh5—e8†	Kd7—e8:	4. Ke6—f6:	Sf2—e4†
2. Kd5—e6	Lg7-f6 od. A.	5. Kf6—g6 u. s. w.	
3. d6—d7†	Ke8—f8		

A.

2. . . .	Ke8—f8	4. d7—d8D†	Kg8—h7
3. d6—d7	Kf8—g8	5. Dd8—d2 u. s. w.	

In der Aufstellung von 1745 gehört dieses Spiel zu den einfachen Aufgaben und die früheren Erinnerungen gegen dessen Richtigkeit (vergl. Koch Cod. II. Nr. 180, III. Nr. 301, Silberschmidt 1826 S. 196, Preussler 1817, desgleichen 1840).

LXVII.

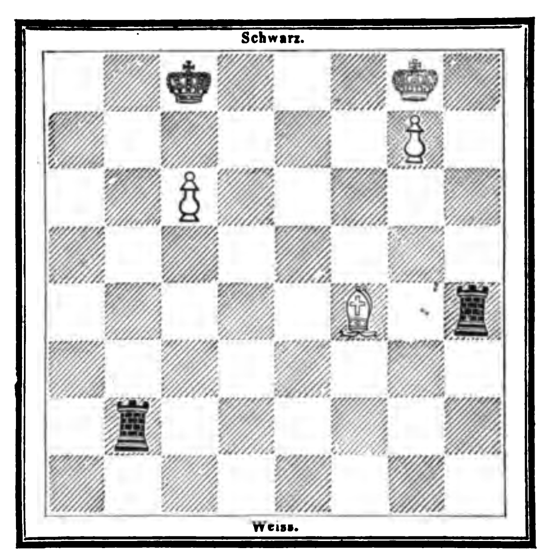


	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Te8—d8†	Kd3—c3*)	6.	Kd1—e2	Kb3—c2
2.	Th4—h3	Dg3—h3:	7.	Th1—g1	Kc2—b2
3.	Td8—d3†	Kc3—b2**)	8.	Ke2—d3	Kb2—b3
4.	Td3—h3:	c4—c3	9.	Tg1—b1†	Kb3—a2
5.	Th3—h1	Kb2—b3	10.	Kd3—c2 und gewinnt.	

*) Wenn Schwarz nach K—e3 geht, so folgt gleichfalls 2. Th4—h3, Dg3—h3:; 3. Td8—d3† u. s. w.

**) Nimmt Schwarz den Thurm irgend wie, so ist Weiss patt.

LXVIII.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	LF4—E5	TH4—H1	7.	LE5—F4	TH1—H4
2.	c6—c7	TH1—F1	8.	LF4—G5	TH4—G4
3.	KG8—H7	TF1—H1†	9.	LG5—D8	TG4—G1
4.	KH7—G6	TH1—G1†	10.	KG8—H7	TG1—H1†
5.	KG6—F7	TG1—F1†	11.	KH7—G6	TH1—G1†
6.	KF7—G8	TF1—H1*)	12.	LD8—G5 u. s. w.	

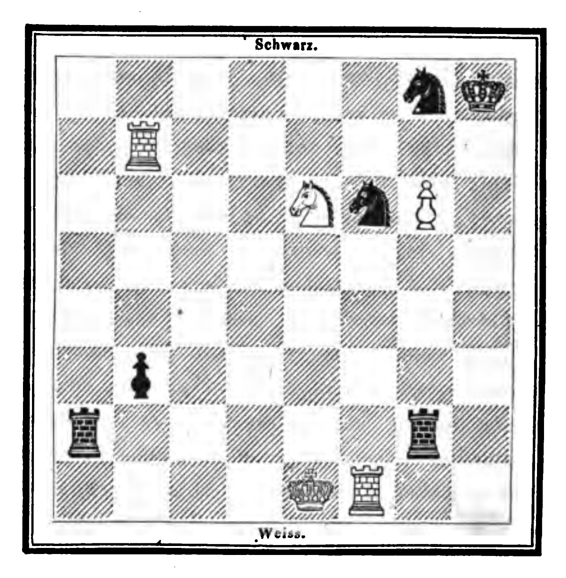
*) Wenn der Thurm nach F3 ginge, dann würde der Zug TF3—G3 fehlen und der weisse Bauer Dame werden, also der Zweck noch früher erreicht.

Die frühere Aufstellung war folgende:

Weiss: KH5, TG6, SG5, LB6, Bauern A5, F6, G4, H6;
Schwarz: KF8, TB1 und c8, SD2, Bauern A6, c2, D5, E4.

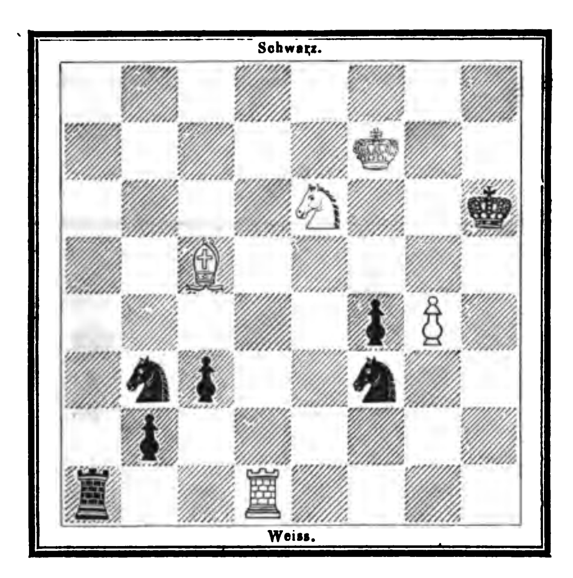
Stamma hat dieses ältere vortreffliche Spiel ganz weggelassen und statt desselben ein anderes gegeben, welches den Zweck hat, das vorsichtige Spiel des Läufers in einem gegebenen Falle zu lehren. Hat er dadurch das erste für fehlerhaft erklärt? oder wollte er in seiner nunmehr gesicherten Lage (er nennt sich auf dem Titelblatte „*Interpreter of the oriental languages to his Majesty the King of Great-Britain*“) nur lehren, nicht wetten? Im Jahre 1737 gab er sich für unüberwindlich aus, wie man aus der Vorrede ersieht; diese Vorrede aber hat er im Jahre 1745 nicht wieder gegeben, er hat eine ähnliche Aeusserung ganz vermieden und sich lieber so vieler Uebereilungen beschuldigt, dass sie schon durch ihre grosse Zahl unwahrscheinlich werden, und wie könnte man ein so überaus vortreffliches Spiel als das der französischen Ausgabe, nur in anderer Art, überhaupt für eine blosse Uebereilung ausgeben? Ich beziehe mich auf das bei dem XLVIsten Spiele Gesagte und auf den früheren Nachweis des Attrapenspiels, dessen Combinationen aber durch die damaligen Andeutungen bei weitem nicht erschöpft sein dürften (Ausgabe von 1840 S. 63), da ich mich hier auf Prüfung der revidirten Spiele beschränken muss.

LXIX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	TF1—H1†	TG2—H2
2.	TB7—H7†	TH2—H7:
3.	G6—G7‡	

LXX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Lc5—f8†	Kh6—h7
2.	Td1—h1†	Ta1—h1:
3.	Lf8—g7	Sf3—e5†
4.	Lg7—e5:	Th1—f1
5.	g4—g5 u. s. w.	

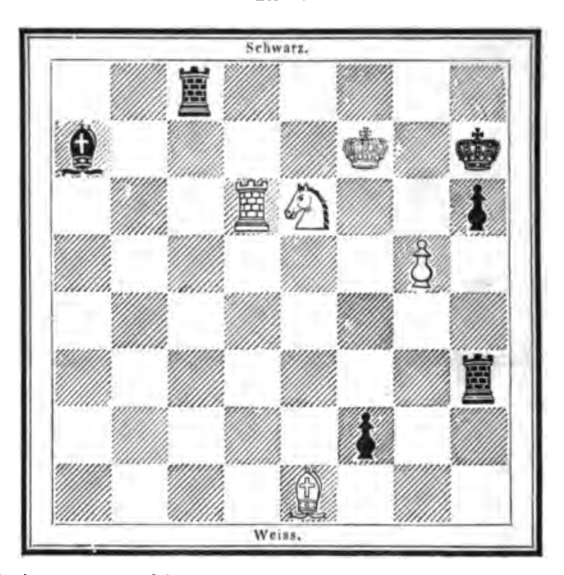
Auch dieses Spiel, welches ich früher als ein Attrapenspiel ausführlich behandelte, ist durch die Veränderungen der Aufstellung in eine einfache Aufgabe verwandelt, es gilt von ihm dasselbe, was bei dem LXVIIIsten gesagt ist. Die frühere Aufstellung war folgende:

Weiss: Kf7, Se6, Lb4, Bauern f4 und g4.

Schwarz: Kh6, Tc1, Sb3 und f3, Bauern a4, d3, e2. Im Uebrigen verweise ich auf die Ausgabe von 1840 S. 43, will

aber nicht in Abrede stellen, dass ich mich bei den dort angegebenen Zügen doch wohl geirrt haben mag, indem ich im Eifer für mein System den richtigen Gegenzug von Schwarz, gerade im entscheidenden Moment, übersah. Die Nothwendigkeit, bei der Revision das Fehlerhafte zu berichtigen, ergiebt sich dann von selbst.

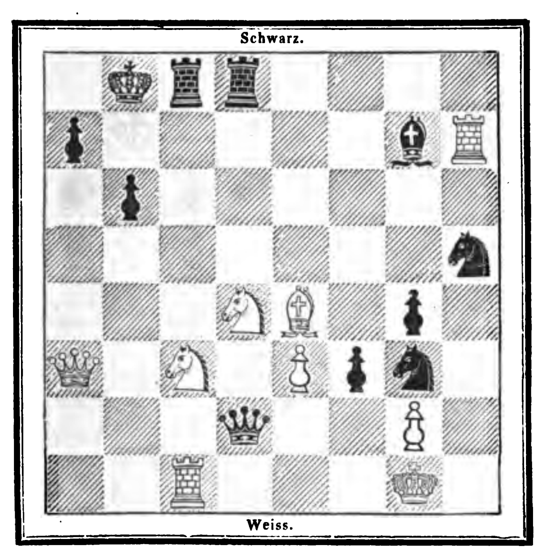
LXXI.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	G5—G6†	KH7—H8	4.	G7—F8:S†	KH7—H8
2.	G6—G7†	KH8—H7	5.	LE1—C3†	TH3—C3:
3.	SE6—F8†	TC8—F8†	6.	TD6—H6‡	

Die Aufstellung von 1737 ist etwas verschieden. Weiss: TF6, LD2; Schwarz: TH1, LC5; daher Matt in vier Zügen.

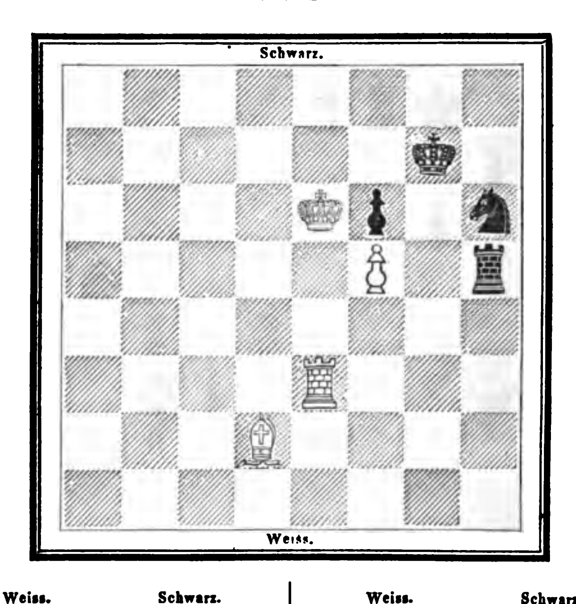
LXXII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	D A3—A7†	K B8—A7:
2.	T c1—A1†	K A7—B8
3.	T A1—A8†	K B8—c7
4.	S c3—B5†	K c7—D7
5.	T A8—A7†	K D7—E8
6.	L E4—G6†	K E8—F8
7.	T H7—H8†	L G7—H8:
8.	S D4—E6†	K F8—G8
9.	L G6—H7‡	

Auch hier ist die Aufstellung von 1737 abweichend, was aber auf das Spiel keinen Einfluss hat. Bei dem 5 ten Gegenzuge konnte zwar Schwarz den Thurm vorsetzen, dieser wird aber mit Schach genommen.

LXXIII.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. TE3—G3†	KG7-H7 od. A.	4. TG3—G8†	KH8—H7
2. LD2—H6:	TH5—H6:	5. TG8—G6 u. s. w.	
3. KE6—F7	KH7—H8		

A.

1. . . .	KG7—F8	4. TA3—A7†	KG7—G8
2. LD2—H6†̈	TH5—H6:	5. TA7—F7 u. s. w.	
3. TG3—A3	KF8—G7		

Die frühere Aufstellung war folgende:

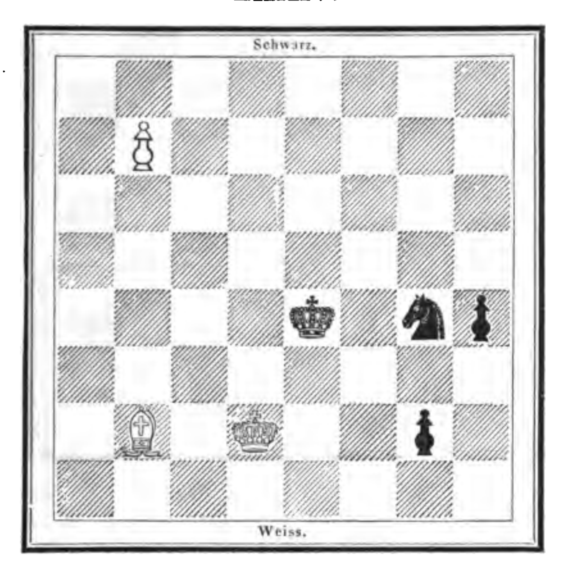
Weiss: KE4, TD1, LF2, Bauer F3;

Schwarz: KG5, TH3, SH4, Bauer F4;

in dieser Gestalt war es ein Wettspiel, dessen Fehlzug im dritten

Gegenzuge lag; das System des Spiels ist dasselbe geblieben, aber letzteres durch die vorgerückte Stellung in eine einfache Aufgabe verwandelt worden.

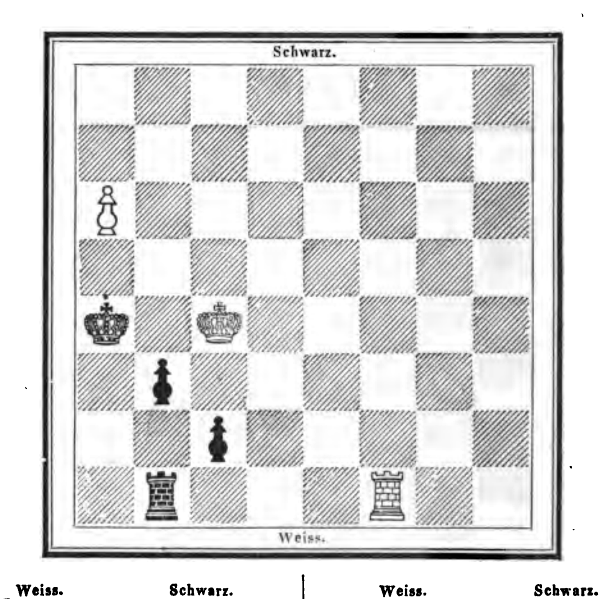
LXXIV.



	Weiss.	Schwarz.
1.	LB2—D4	KE4—D4:
2.	B7—B8D	G2—G1D
3.	DB8—B6† u. s. w.	

Dies Spiel ist unverändert geblieben; nach meiner früheren Ausführung gehört es zu den Wettspielen. Wenn Schwarz den Läufer nicht nimmt, sondern den Springer mit G4—E5 zum Gegenopfer anbietet, und dieser genommen wird, so hat Schwarz ein gutes Spiel, wird er nicht genommen, so ist wenigstens der Sieg der Weissen sehr erschwert.

LXXV.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Tf1—c1	Tb1-c1:od. A.	3.	Kc4—c3	Ka3—a4
2.	a6—a7	Ka4—a3	4.	a7—a8†D	u. s. w.

A.

1.	. . .	b3—b2	4.	Da8—b8†	K beliebig
2.	a6—a7	Ka4—a5	5.	Tc1—c2:	u. s. w.
3.	a7—a8D†	Ka5—b6			

In der Ausgabe von 1737 fand sich noch ein Bauer auf e3 und es waren drei Spielarten angegeben, in der ersten fand sich der Fehlzug 3. a7—a8D†, statt dass wie oben im Hauptspiele der König erst c4—c3 ziehen muss, dadurch nahm das Spiel den Charakter eines Wett- und Attrapenspiels an; in dieser Eigenschaft habe ich es früher

ausführlich behandelt, gegenwärtig macht es nur die Wichtigkeit eines Tempo anschaulich; der Feind eilt zur Dame und würde sofort Schach geben, ich opfere meinen letzten Offizier, aber er verliert einen Zug, und mit ihm das Spiel. Ist es nun wahr, dass S t a m m a den Fehlzug nur der Eile, in der er damals war, zuschreiben muss, oder hatte er zuerst Gründe, ein Wettspiel zu geben, welche später wegfielen? Das Feld der Vermuthung bleibt offen, wo eine Gewissheit nicht zu erlangen ist.

LXXVI.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Tb1—b8†	Td8—b8:	3.	De5—d5‡	Th7-b7 od. B.
2.	Lc4—d5†	Sf6-d5: od. A.	4.	a6—b7‡	Tb8—b7:

	Weiss.	Schwarz.
5.	T a1—a7†̈	K a8—a7:
6.	D d5—a5†	K a7—b8
7.	D a5—d8†	K b8—a7
8.	S d4—c6†	K a7—a6
9.	D d8—a5‡	

A.

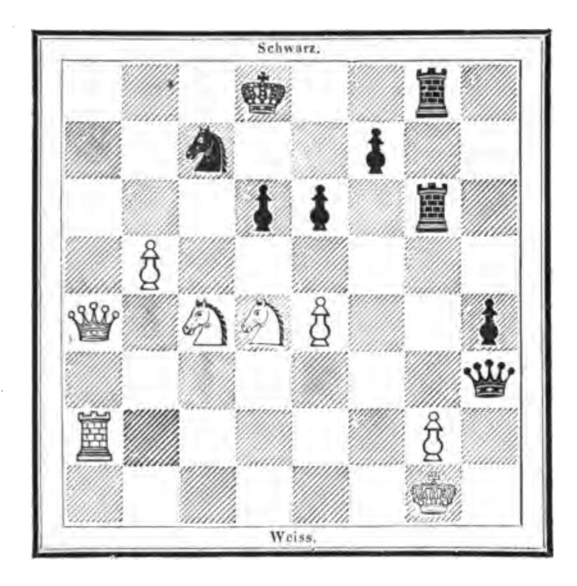
	Weiss.	Schwarz.
2.	. . .	T h7—b7
3.	L d5—b7†̈	T b8—b7:
4.	a6—b7†̈	K a8—b7:
5.	T a1—b1†	K b7—c8
6.	T b1—b8†	K c8—d7
7.	T b8—b7†	K d7—d8
8.	D e5—b8‡	

B.

	Weiss.	Schwarz.
3.	. . .	T b8—b7
4.	a6—b7†̈	K a8—b8
5.	D d5—d8†	K b8—b7:
6.	T a1—b1†	K b7—a6
7.	D d8—d6†	K a6—a5
8.	D d6—a3‡	

Die Londoner Ausgabe giebt die Spielart A. als Spielart B.; ich habe die natürliche Ordnung wieder hergestellt. Die Spielarten können, wenn man mit L c4—d5† beginnt, auf zwei beschränkt werden. In dem Hauptspiel ist der 7te Zug überflüssig, denn Weiss kann gleich S d4—c6†, dann D a5—d8 Matt geben.

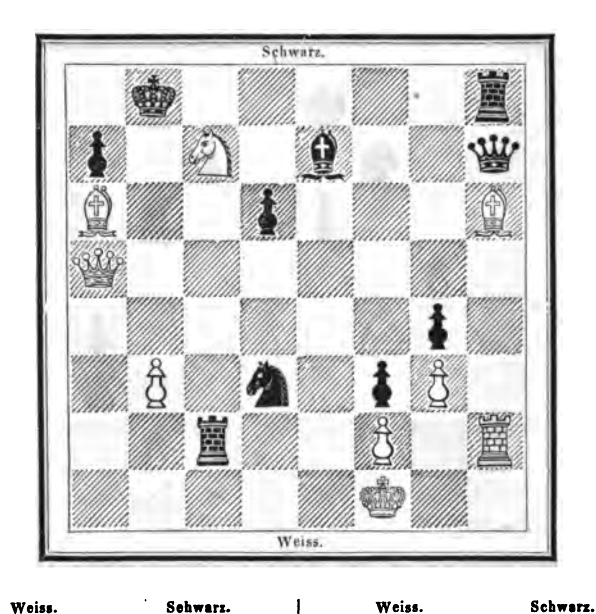
LXXVII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	S D4 — c6†	K D8 — E8
2.	D A4 — A8†	S c7 — A8:
3.	T A2 — A8†	K E8 — D7
4.	T A8 — A7†	K D7 — E8
5.	S c4 — D6†	K E8 — F8
6.	T A7 — F7‡	

Wenn Schwarz 1. K — D7 oder c8 zieht, so folgt S c4 — B6† u. s. w.; zieht er bei dem 4ten Gegenzuge nach c8, so giebt der Springer auf B6 oder D6 matt.

LXXVIII.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Lh6—e3	Dh7-h2: od. A.	4. Da5—a8†	Kb8—c7:
2. Le3—a7‡	Kb8—a7:	5. Da8—b7†	Kc7—d8
3. La6—c8†	Ka8—b8	6. Db7—d7‡	

A.

1. . . .	Tc2—c1:	4. Db5—b7†	Kc7—d8
2. Le3—c1:	Dh7—h2:	5. Db7—c8‡	
3. Da5—b5†	Kb8—c7:		

Stamma hat dieses Spiel unverändert gelassen, ich habe es für ein Wettspiel gehalten, dessen Erfolg von der Wegnahme des angebotenen Thurms h2 abhängig ist, und schlug als Gegenspiel vor:

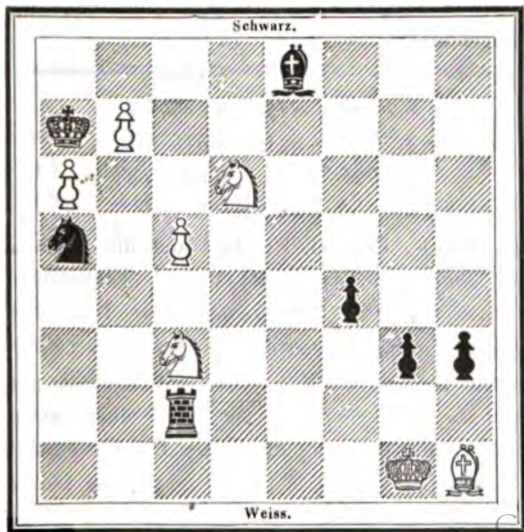
1.	. . .	Sd3—c5
2.	Th2—h7:	Th8—h7:
3.	Kf1—g1	Le7—d8

In dieser Lage würde ungeachtet des Verlustes der Dame das Spiel ziemlich gleich stehen; Weiss dürfte auch nicht mit Läufer e3 den Angriff fortsetzen, weil sonst er selbst matt würde, nämlich:

4.	Le3—c5:	Tc2—c1†
5.	La6—f1	Tc1—f1†
6.	Kg1—f1:	Th7—h1‡

Indessen will ich wegen der grossen Zahl möglicher Spielarten gerade nicht behaupten, dass die vorgeschlagene auch die richtige sei.

LXXIX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Sc3—b5†*)	Le8—b5: oder A.
2.	Sd6—c8†	Ka7—a6:**)
3.	b7—b8S‡	

A.

1.	. . .	Ka7—a6:
2.	Sb5—c7†	Ka6—a7
3.	Sd6—c8†	Ka7—b8
4.	Sc7—a6‡	

---

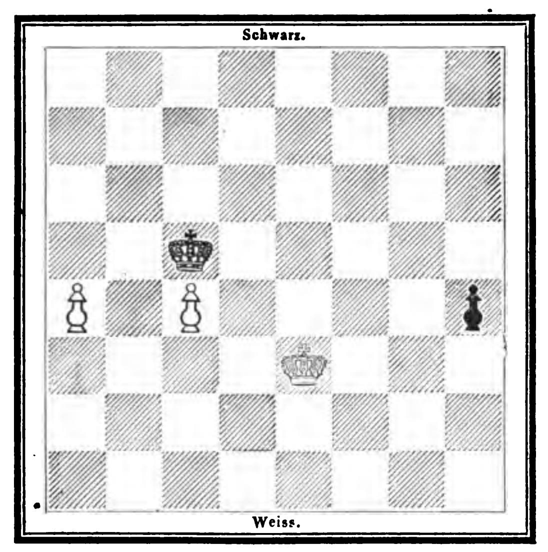
*) Zu Stamma's Zeit war es nicht üblich, drei Springer etc. auf dem Brett zu haben, sonst wäre ein Matt in zwei Zügen (1. Sd6—c8†, 2. b7—b8S‡) zu geben gewesen, insofern Schwarz den Bauer nimmt.

**) Stamma lässt hier den Fall unerwähnt, dass der feindliche König nach b8 auswiche, dann wäre die Spielart folgende:

2.	. . .	Ka7—b8
3.	a6—a7†	Kb8—c7
4.	b7—b8D†	Kc7—d7
5.	Db8—d6†	Kd7—c8:
6.	a7—a8T‡	

(Vergl. Koch, Cod. II. Nr. 110 und die Berliner Ausgabe von 1840.)

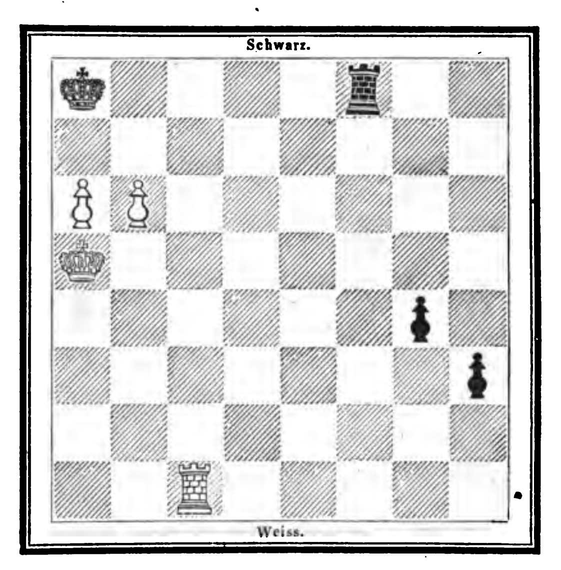
LXXX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	a4 — a5	h4 — h3
2.	Ke3 — f3	Kc5 — c6
3.	Kf3 — g3	Kc6 — b7
4.	c4 — c5	Kb7 — a6
5.	c5 — c6	Ka6 — a7
6.	Kg3 — h3:	Ka7 — b8
7.	a5 — a6 u. s. w.	

Die Aufstellung, und mithin auch das Spiel, sind in der Ausgabe von 1737 etwas verschieden, das System ist dasselbe. Stamma zeigt, wie man zwei getrennte Bauern gegen den feindlichen König allein richtig stellt. Endungen wie diese kommen im praktischen Spiele häufig vor, und es scheint, als bedürften die getrennten Bauern der Unterstützung, lasse ich mich aber auf diese ein, so gewinnt sein Bauer den Vorsprung zur Dame. (Zu vergleichen Koch Cod. II. Nr. 94 und S. 108.)

LXXXI.



Weiss.	Schwarz.
1. Tc1—c8†	Tf8—c8:
2. b6—b7†	Ka8—b8
3. Ka5—b6	Tc8—c6†
4. Kb6—c6:	h3—h2
5. Kc6—b6 u. s. w.	

Handschriftlich zur Ausgabe von 1764 und auch Cod. II. Nr. 195 findet sich folgende Spielart:

1.	a6—a7	Tf8—f5† oder A.
2.	Ka5—a6	Tf5—f8
3.	b6—b7‡	

A.

1.	. . . .	Ka8—b7
2.	Tc1—c7†	Kb7—a8

	Weiss.	Schwarz.
3.	Ka5—a6	Tf8—b8
4.	Tc7—c8	Tb8—c8:
5.	b6—b7‡	

In der Ausgabe von 1737 findet sich zu dem 4ten Zuge des Hauptspiels noch die Variante:

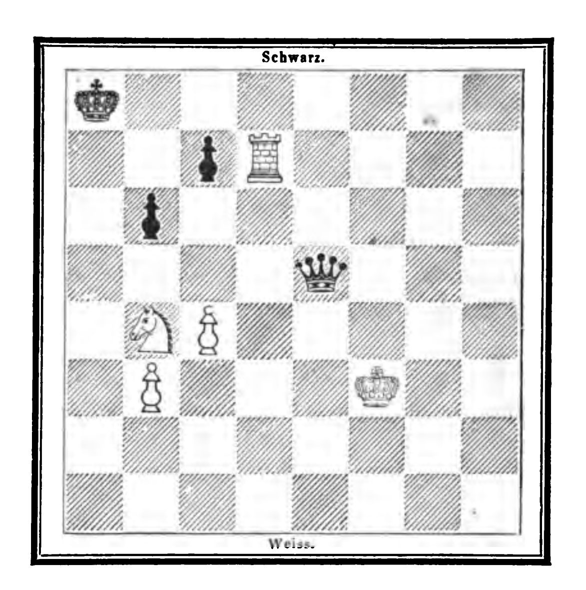
4.	. . .	Kb8—a7
5.	Kc6—c7	h3—h2
6.	b7—b8D†	Ka7—a6:
7.	Db8—b6‡	

Stamma hat dieselbe weggelassen, sie zeigt aber dass Schwarz das Matt noch länger verzögern kann, nämlich:

5.	. . .	Ka7—a6:
6.	b7—b8D	Ka6—a5 u. s. w.;

vielleicht wollte er sich für den Nothfall eine kürzere Spielart vorbehalten.

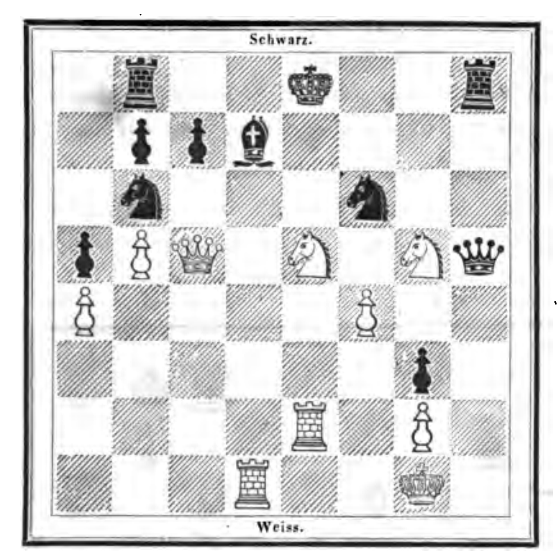
LXXXII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Td7—d8†	Ka8—b7
2.	Td8—b8†	Kb7—b8:
3.	Sb4—c6†	Kb8—b7
4.	Sc6—e5: u. s. w.	

Die Ausgabe von 1737 hat noch weisse Bauern auf g4 und h5, schwarze auf f4, g5 und h6, der Thurm steht auf f6; das Spiel bleibt dasselbe.

LXXXIII.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Dc5—e7†	Ke8—e7:	3.	Sg5—f7†	Kd8—c8
2.	Se5—g6††	Ke7—d8*)	4.	Sg6—e7‡	

*) d7 ist offenbar ein Druckfehler.

Die Aufstellung ist sehr verschieden von der in der Ausgabe von 1737; es war folgende:

Weiss: Kg1, Db3, Te2 und f1, Sd4 und e5, Lc2, Bauern a4, b5 und f2;

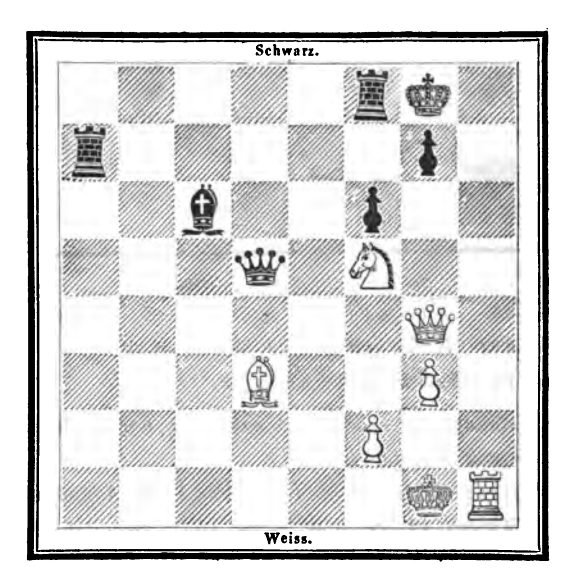
Schwarz: Ke8, Dh4, Tc8 und h8, Sb4 und f6, Ld7 und f8, Bauern a5, b7, c7, f7 und g4;

hiernach ändert sich das Spiel, welches auch in seiner Umgestaltung nicht zu den besten gehört. Es kann in drei Zügen auf folgende Weise zu Ende geführt werden:

	Weiss.	Schwarz.
1.	S E5—D7†	S F6—E4*)
2.	T E2—E4†	K E8—D8
3.	S D7—B6‡	

*) Auf D H5—E2: würde 2. S D7—F6† folgen; auf K E7-D8 aber 2. S D7—B6† und dann Matt mit dem Thurm.

LXXXIV.



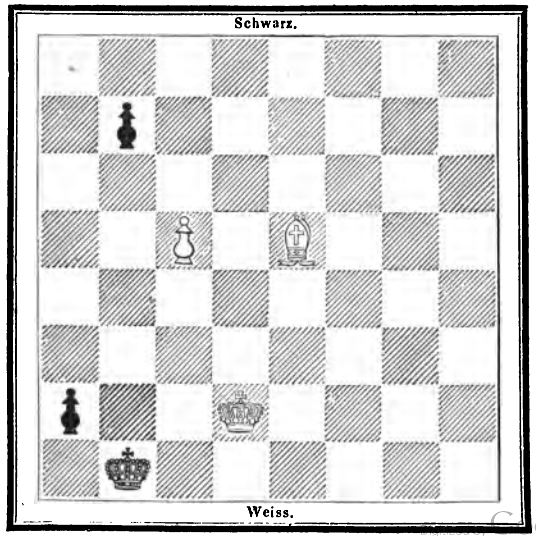
	Weiss.	Schwarz.
1.	S F5—E7†	T A7—E7:
2.	L D3—H7†	K G8—F7
3.	L H7—G6†	K F7—G8
4.	T H1—H8†	K G8—H8:
5.	D G4—H4	K H8—G8
6.	D H4—H7‡	

Die Aufstellung ist unverändert geblieben. Wenn bei dem ersten Gegenzuge der Springer nicht genommen würde, so verliert Schwarz die Dame und damit das Spiel, man könnte aber auch alsdann ohne Gefahr erst 2. D G4—G7† ziehen, denn wollte Schwarz die Dame nehmen, so gäbe der Thurm H7 Matt.

Preussler giebt ein gezwungenes Matt in fünf Zügen, welches so im Geiste des Meisters ist, dass man glauben könnte, dieser habe es für eine Wette auf bestimmte Zahl von Zügen sich vorbehalten; nämlich:

	Weiss.	Schwarz.
1.	S F5—H6†	K G8—H8
2.	S H6—F7††	K H8—G8
3.	D G4—G7†	K G8—G7:
4.	T H1—H7†	K G7—G8
5.	S G7—H6‡	

LXXXV.

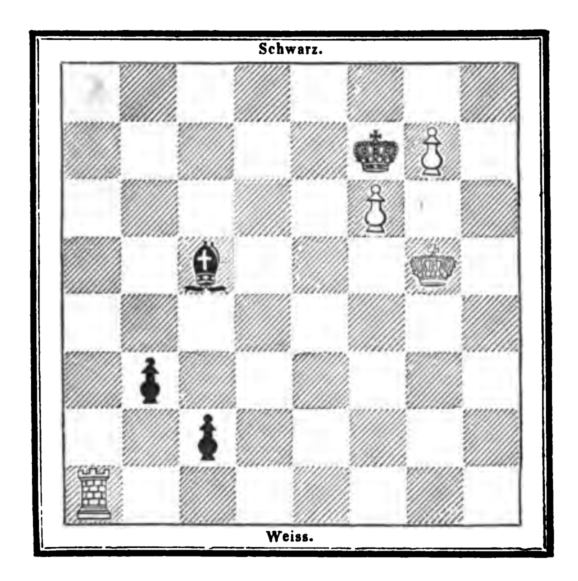


	Weiss.	Schwarz.
1.	Le5—a1	Kb1—a1:
2.	Kd2—c2	b7—b5
3.	c5—c6	b5—b4
4.	c6—c7	b4—b3†
5.	Kc2—b3:	Ka1—b1
6.	c7—c8D u. s. w.	

In den französischen und deutschen Ausgaben steht der Bauer auf b6 und dadurch wurde das Ganze unverständlich. Man sieht nicht ein, weshalb Schwarz den Läufer nehmen sollte, wenn er durch b6—c5: mindestens remis machen kann. Durch die richtige Stellung b7 erledigt sich auch das, was Hirschel für den Fall, wo der Läufer nicht genommen würde, behauptet. Die Partie ist in beiden Fällen für Schwarz verloren, wie folgende Spielart ergiebt:

1.	. . .	b7—b5
2.	c5—c6	b5—b4
3.	c6—c7	b4—b3
4.	c7—c8D	b3—b2
5.	Dc8—f5†	Kb1—a1:
6.	Df5—e5	Ka1—b1
7.	De5—e1 ‡	

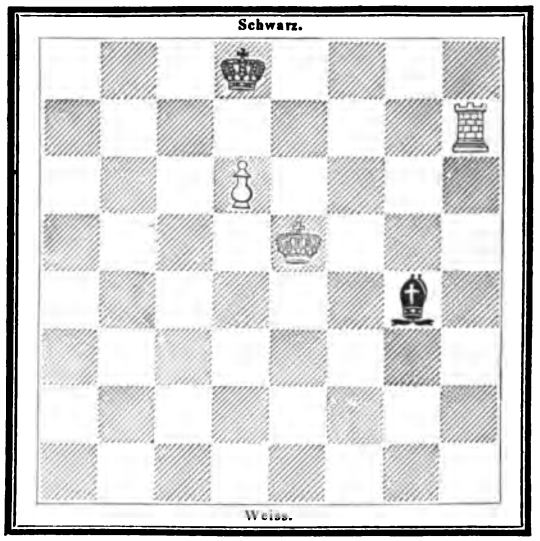
LXXXVI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	g7—g8 D	K f7—g8:
2.	K g5—g6	
3.	T a1—a8†	
4.	f6—f7 u. s. w.	

In der Ausgabe von 1737 ist die Aufstellung etwas verschieden: der weisse Thurm steht auf a2, die schwarzen Bauern auf c7 und d2; auf das System des Spieles ist dies ohne Einfluss.

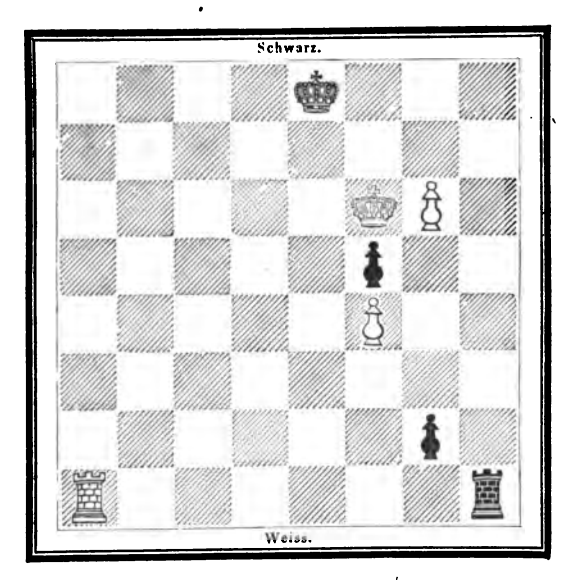
LXXXVII.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Th7—h4	Lg4—d1	5. Td4—f4	Lf5—d7:
2. Th4—d4	Ld1—b3	6. Tf4—f8†	Ld7—e8
3. d6—d7	Lb3—c2	7. Tf8—h8 u. s. w.	
4. Ke5—d6	Lc2—f5		

Dies Spiel ist sehr lehrreich für den Gebrauch des Thurms, es kommt nicht darauf an, dass dieser den Läufer immer angreife, sondern dass er ihn von allen nützlichen Feldern abschneide, und wie dies geschehen müsse, wollte Stamma zeigen. Weiss kann indessen kürzer zum Ziele kommen, wenn er statt 2. Th4—d4 gleich d6—d7 zieht, und dann erst Th4—d4.

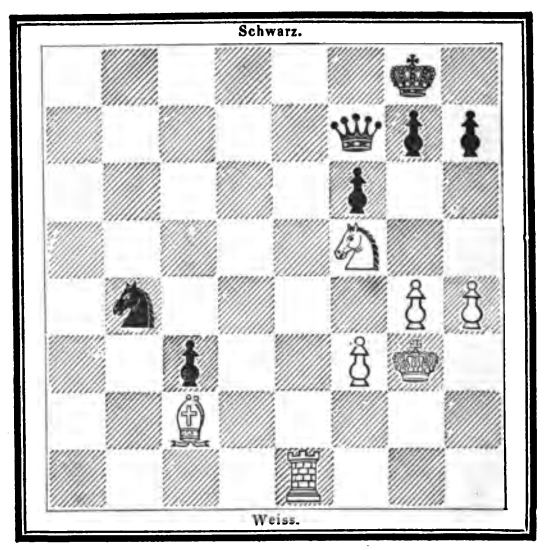
LXXXVIII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	TA1—G1	TH1—G1:
2.	G6—G7	TG1—F1
3.	G7—G8D† u. s. w.	

Er könnte auch K—F8 ziehen, aber immer werde ich durch die Ueberlegenheit meiner Steine siegen (Cod. II. Nr. 202).

LXXXIX.

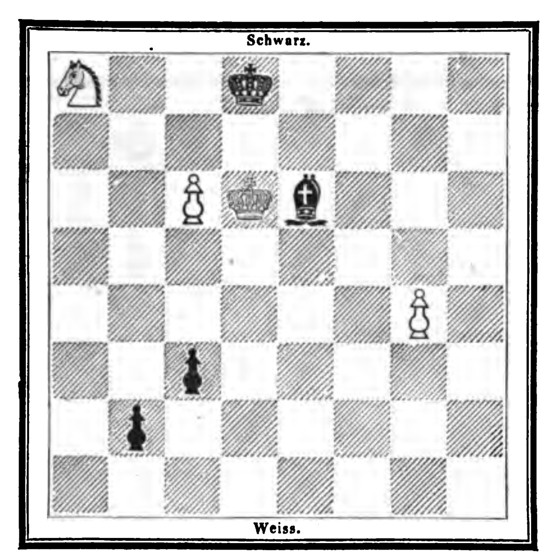


	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Lc2—b3	Df7-b3: od. A.	4.	h4—h5†	Kg6—g5
2.	Te1—e8†	Kg8—f7	5.	f3—f4†	Kg5—h6
3.	Sf5—d6†	Kf7—g6	6.	Sd6—f5 ‡	

A.

1. . . . Sb4—d5
2. Lb3—d5: Df7—d5:
3. Sf5—e7† u. s. w. Der Springer schlägt die Dame und ich muss gewinnen.

XC.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. c6—c7†	Kd8—c8	4. c7—c8D†	Kb7—b6:
2. Sa8—b6†	Kc8—b7	5. Dc8—b8 u. s. w.	
3. Kd6—e6:	b2-b1 D od. A.		

A.

3. . . . Kb7—c7:

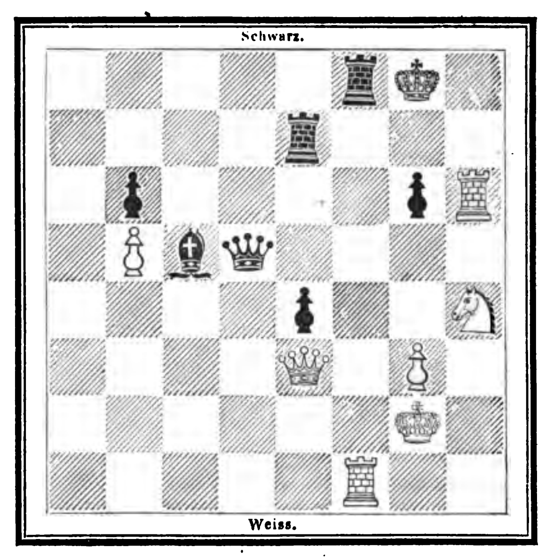
4. Sb6—d5† u. s. w.

In 1745 ist der Bauer h4 auf g4 gesetzt, denn bei der früheren Aufstellung konnte das Spiel noch remis werden, nämlich:

1. c6—c7†	Kd8—c8	4. Sb6—d5†	Kc7—d8
2. Sa8—b6†	Kc8—b7	5. Sd5—c3:	Kd8—e8 etc
3. Kd6—e6:	Kb7—c7:		

Also auch hier hat der Meister das früher von mir übersehene Wettspiel in eine einfache Aufgabe umgeformt.

XCI.



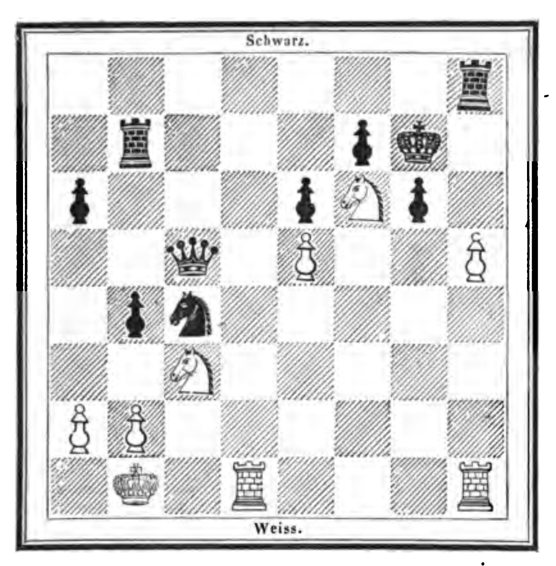
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Th6—h8†	Kg8—h8:	4. Dh6—f8‡	Dd5—g8
2. De3—h6†	Te7—h7	5. Sh4—g6 ‡	
3. Tf1—f8‡	Lc5—f8:		

Man kann auch bei dem dritten Zuge mit dem Springer Schach geben:

3. Sh4—g6‡	Kh8—g8
4. Tf1—f8‡	Lc5—f8:
5. Dh6—f8 ‡	

Die Ausgabe von 1737 hat noch einen schwarzen Springer auf a4.

XCII.



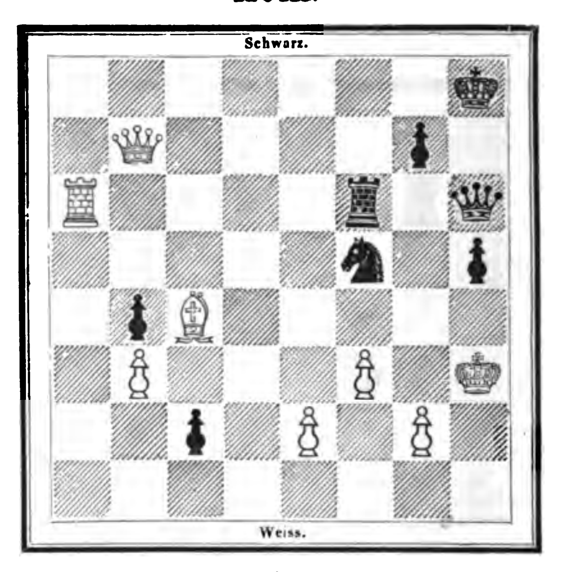
	Weiss.	Schwarz.
1.	h5—h6†	Th8-h6: od. A.
2.	Th1—h6:	b4—c3:
3.	Th6—h7†	Kg7—f8
4.	Td1—d8†	Kf8—e7
5.	Td8—e8 ‡	

A.

1.	. . .	Kg7—f8
2.	Td1—d8†	
3.	Td8—h8: u. s. w.	

Die Ausgabe von 1737 hat noch einen weissen Bauer auf f4.

XCIII.



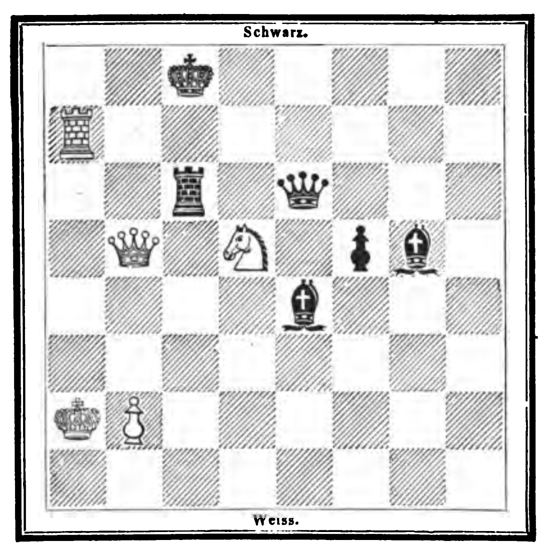
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Db7—a8†	Kh8—h7	4.	Ta6—f6:	g7—f6:
2.	Lc4—f7	Sf5-e7 od. A.	5.	De4—c2: u. s. w.	
3.	Da8—e4†	Se7—g6			

A.

2.	. . .	Dh6—d2	5.	De4—e8†	Kh8—h7
3.	Ta6—f6:	Sf5—h6	6.	Lf7—g6 ‡	
4.	Da8—e4†	Kh7—h8			

In der Ausgabe von 1737 stand die weisse Dame auf c7, die Bauern auf a4, b2, f3 und C2 (Druckfehler statt G2); das Spiel war in dieser Form ein Attrapenspiel (vergl. Berl. Ausg. von 1840 S. 72); jetzt ist es eine einfache Aufgabe geworden, bei welcher Stamma indessen übersehen hat, dass bei der Veränderung, wenn Schw. 3. S-h6 zöge, der Läufer schon bei dem 4ten Zuge auf g6 Matt geben kann.

XCIV.



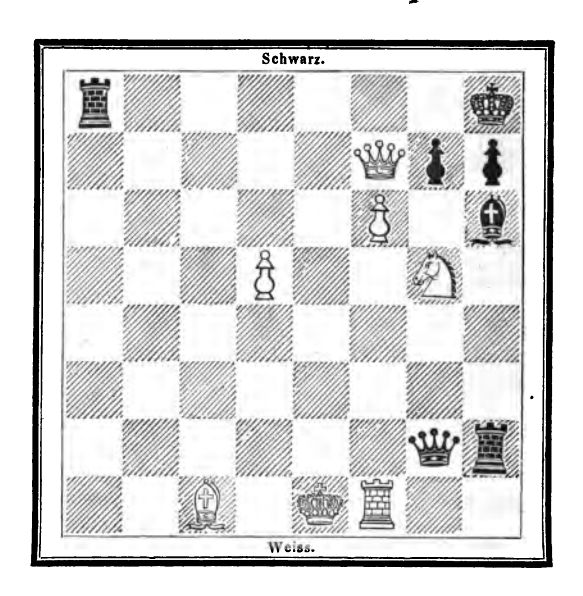
	Weiss.	Schwarz.
1.	Db5—b7†	Kc8—d8
2.	Ta7—a8†	Tc6—c8 oder A.
3.	Db7—c7†	Kd8—e8
4.	Ta8—c8† u. s. w.	

A.

2.	. . .	De6—c8
3.	Db7—c6: u. s. w.	

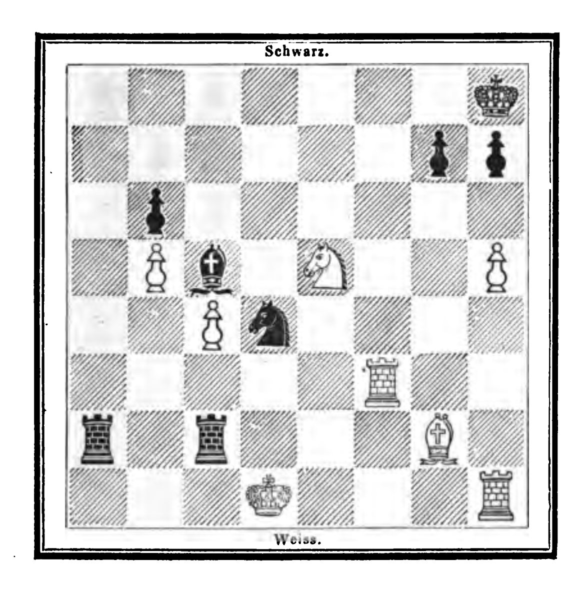
In der Ausgabe von 1737 ist Aufstellung und Spiel verschieden. Weiss hat noch einen Bauer auf h2, Schwarz noch einen Thurm auf e8, der eine Läufer e4 fehlt und der andere steht auf h6, die Bauern auf c3 und f3.

XCV.



	Weiss.	Schwarz.
1.	D F7—G8†	K H8—G8:
2.	F6—F7†	K G8—F8
3.	L C1—A3†	T A8—A3:
4.	S G5—E6†	K F8—E7
5.	F7—F8 D†	K E7—D7
6.	D F8—D8‡	

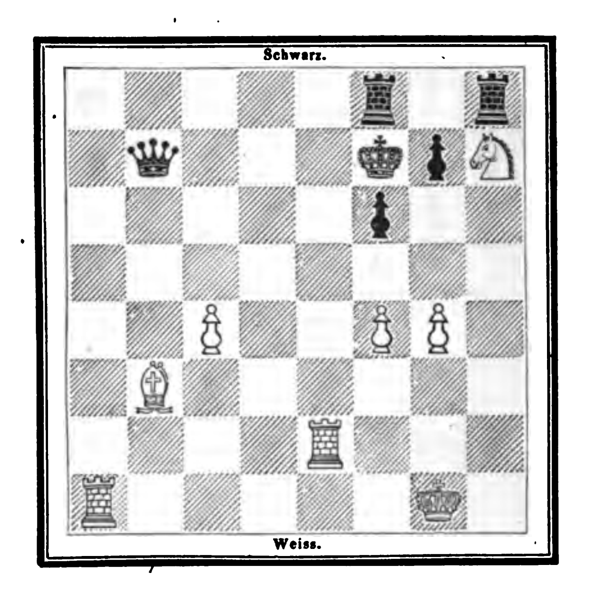
XCVI.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Tf3—f8†	Lc5—f8:
2.	Se5—g6†	h7—g6:
3.	h5—g6†	Kh8—g8
4.	Lg2—d5‡ *)	

*) oder vielmehr: Schwarz Sd4—e6, Weiss Ld5—e6‡.
In der Ausgabe von 1737 steht der Bauer c4 auf g4.

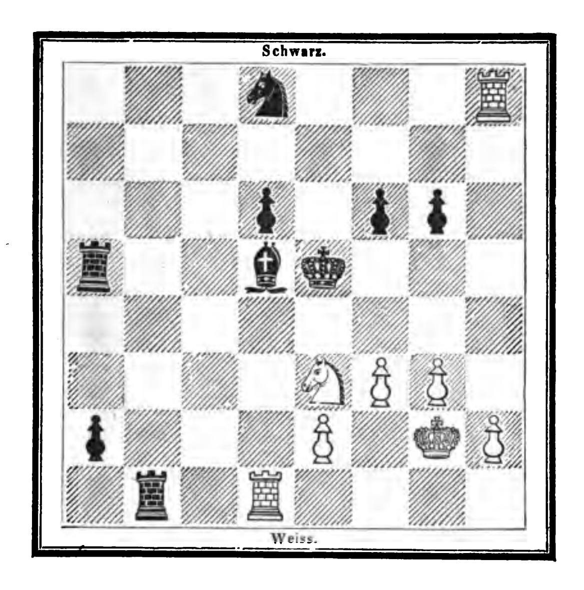
XCVII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	TA1—A7	DB7—A7:
2.	C4—C5†	KF7—G6
3.	F4—F5†	KG6—H7:
4.	TE2—H2‡	

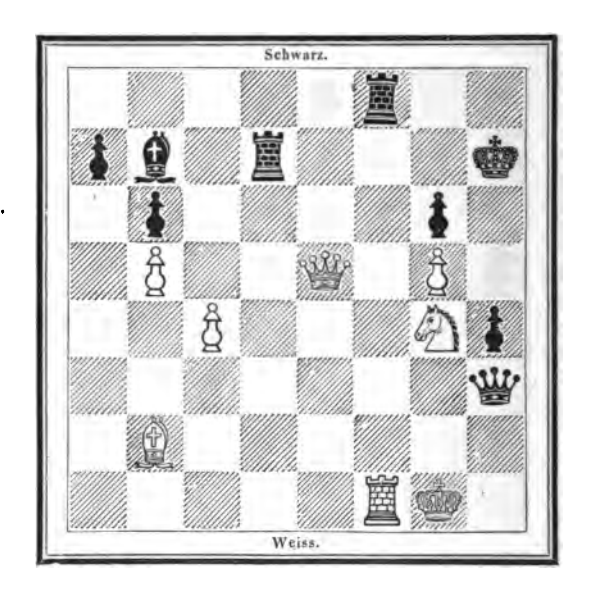
In der Ausgabe von 1737 steht der Thurm nicht auf H8 sondern G8.

XCVIII.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Th8—e8†	Sd8—e6
2.	Se3—g4†	Ke5—f5
3.	Td1—d5†	Ta5—d5:
4.	e2—e4†	Kf5—g5
5.	h2—h4†	Kg5—h5
6.	Te8—h8‡	

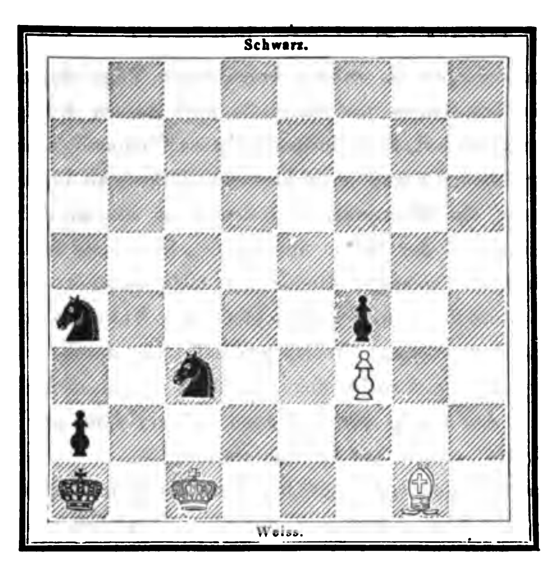
XCIX.



	Weiss.	Schwarz.
1.	De5—h8†	Tf8—h8:
2.	Sg4—f6†	Kh7—g7
3.	Sf6—d7†̈	Kg7—g8*)
4.	Tf1—f8	Kg8—h7
5.	Tf8—h8‡	

*) oder Kg7—h7, worauf dann folgt 4. Tf1—f7† und 5. Tf7—g7‡.

C.



Weiss.	Schwarz.
1. L G1—D4	S A4—B2
2. K C1—C2	S B2—D1
3. L D4—G7	S D1—E3†
4. K C2—C1	S E3—D1
5. L G7—E5	S D1—B2
6. K C1—C2	S B2—D1
7. L E5—F4:	S D1—B2
8. L F4—E5	S B2—D1
9. F3—F4	S D1—E3†
10. K C2—C1	S E3—D1
11. F4—F5	S D1—B2
12. K C1—C2	S B2—D1
13. F5—F6	S D1—E3†
14. K C2—C1	S E3—D1
15. F6—F7	S D1—B2
16. K C1—C2	S B2—D1
17. F7—F8 D u. s. w.	

Ich habe dies Spiel früher als Wettspiel behandelt und bemerkte in dieser Beziehung 1840 S. 31: „Die Stellung der Steine

gehört zu den allereinfachsten, die Aufgabe zu den allerschwersten. Vielleicht schloss Stamma seine Schachgeheimnisse deswegen mit diesem Spiele, als mit dem besten, was er zu geben vermöchte. Vergebens bietet der Gegner das Patt an, ich gewinne durch die ebenso vorsichtigen als richtig berechneten Züge denjenigen zur Wegnahme des Bauers und halte dennoch seinen König mit den beiden Springern fest, was man geneigt wäre, für unmöglich zu achten.

Aber Stamma gab nicht blos ein Räthsel zu lösen, sondern er gab auch ein Wettspiel, in welchem er um so sicherer dem Gegner die Wahl der Steine überlassen könnte, als im Laufe eines Jahrhunderts die richtigen Gegenzüge nicht entdeckt worden; sie sind charakteristisch, weil Gegenopfer, wie Stamma pflegte, angeboten werden müssen. Weiss gewinnt zwar durch die richtigen Gegenzüge das Spiel nicht, aber es bleibt unentschieden, und dies genügt, um den Erfolg der Wette zu sichern, denn wer die Steine wählen durfte, musste auf Gewinn wetten.

Mein Springer muss nur bei dem sechsten Gegenzuge statt Sb2—d1 mit dem andern Springer c3—d1 ziehen, dann ergiebt sich folgende Veränderung:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
6.	. . .	Sc3—d1	9.	Ld2—e3:	Sd3—b4†
7.	Le5—f4:	Sb2—d3	10.	Kc2—c1	Sb4—d3† etc.
8.	Lf4—d2	Sd1—e3†			

Sein Springer bietet mithin ein fortwährendes Schach, insofern mein König die Felder c2 und c1 behaupten will, gebe ich diese aber auf, so kann er sogar gewinnen; z. B.:

11.	Kc1—d2	Ka1—b1	13.	Ld4—b2:	Kb1—b2:
12.	Le3—d4	Sd3—b2	14.	f3—f4	a2—a1 D etc.

Weicht dagegen mein König nach d2 aus, nachdem sein Springer mit d3—b4 Schach geboten, so bleibt das Spiel ebenfalls unentschieden.“

Was mir damals nicht gelingen wollte, nämlich ein Gegenspiel zu entdecken, bei welchem Schwarz gewinnt, das hat einige Jahre später der Herr Fr. Carl Meyer in Zürch (Schachkampf, 1844, Zürch bei Meyer und Zeller) glücklich erreicht. Vielleicht war mir gerade meine Entdeckung hinderlich, da ich schon bei dem 6ten Zuge von Stamma abgewichen war, während Herr Meyer erst bei dem 7ten anders spielt, nämlich 7. Sc3—e2. Es wird vorausgesetzt, dass nach den damals geltenden Spielregeln Der, welcher patt gestellt wird, das Spiel gewonnen hat.

Erste Spielart.

7.	. . .	Sc3—e2
8.	Kc2—d1:	Se2—f4:
9.	Kd1—c2	Sf4—e2
10.	f3—f4	Se2—f4:
11.	Kc2—c1	Sf4—e2†
12.	Kc1—c2	Se2—c1 und Schw. gewinnt.

Zieht der weisse König 9. d1—c1, so folgt:

9.	. . .	Sf4—e2†
10.	Kc1—c2	Se2—d4†
11.	Kc2—c1	Sd4—f3:
12.	Kc1—c2	Sf3—e1†
13.	Kc2—c1	Se1—c2

Zweite Spielart.

7.	. . .	Sc3—e2
8.	Lf4—e5†	Sd1—c3
9.	Le5-c3: od. A.	Se2-c3:
10.	f3—f4	Sc3—e2
11.	f4—f5	Se2—d4†

12. Kc2—c1 Sd4—f5:
13. Kc1—c2 Sf5—d4†
14. Kc2—c1 Sd4—c2 und Schw. gewinnt.

A.

9. f3—f4 Se2—d4†

Geht nun der König nach c1, so vertreibt ihn der Springer mit c3—e2† und Schwarz gewinnt durch die neue Dame; nimmt er den Springer c3, so folgt Ka1—b1, und Schwarz gewinnt ebenfalls*).

*) Vergleiche Handbuch von v. Bilguer und v. d. Lasa, 1852, S. 445; das Spiel ist nur remis zu halten, wenn statt 7. Le5—f4: der weisse Läufer auf der Diagonale bleibt.

ANHANG.

FUNFZIG ENDSPIELE

VON

O. VON OPPEN.

AUS DER BERLINER SCHACHZEITUNG VON 1846 BIS 1855 INCL.



Uebersicht der Endspiele des Anhanges.

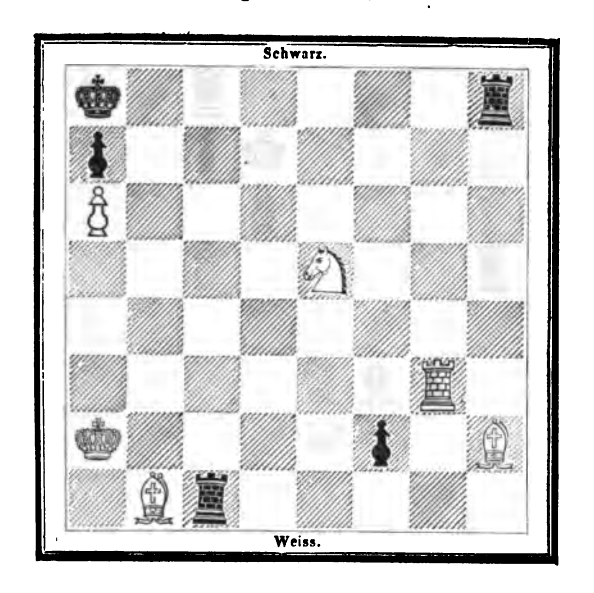
(Der Gleichförmigkeit wegen sind, abweichend von der Schachzeitung, auch hier die Läufer als Einer bezeichnet worden.)

Weiss.	Schwarz.	Nr. des Spiels.	Weiss.	Schwarz.	Nr. des Spiels.
0,3	101,5	VII.	212,1	1010,0	VI.
2,2	1,2	XLVI.	1001,4	101,3	XXXVI.
10,1	0,1	XLVII.	1002,3	1201,2	II.
11,1	1,3	XII.	1002,4	1002,4	XXXI.
11,1	0,5	XIV.	1010,2	1,1	XXXIII.
12,0	0,2	XIII.	1011,2	1011,2	XI.
22,4	1120,5.	XV.	1011,3	1020,2	X.
101,1	1,1	XLV.	1021,2	110,2	XXXII.
110,2	0,3	III.	1022,2	1021,1	XXX.
112,1	200,2	I.	1100,3	100,1	XXVI.
120,2	0,2	XXVIII.	1100,3	110,4	XXIII.
121,3	1101,3	IX.	1100,6	1110,4	XXXIV.
122,4	10,2	XL.	1101,1	1212,1	XVIII.
200,1	0,2	XXI.	1101,1	110,1	XXIX.
212,1	101,3	XVII.	1101,2	101,5	XXXV.
212,1	1010,0	IV.	1101,4	1,4	XXXVII.
212,1	1010,0	V.	1110,2	1001,3	L.

Weiss.	Schwarz.	Nr. des Spiels.	Weiss.	Schwarz.	Nr. des Spiels.
1102,4	1102,4	XX.	1210,0	1201,1	XVI.
1111,2	1,3	XLIV.	1210,2	11,2	XXIV.
1111,3	0,1	VIII.	1210,5	1210,6	XLIX.
1111,3	1211,3	XXII.	1211,5	1221,5	XLVIII.
1111,4	1102,6	XXVII.	1212,3	1,3	XLIII.
1121,2	1,4	XXXIX.	1221,2	1,4	XXV.
1121,2	1222,3	XIX.	1222,5	21,2	XXXVIII.
1122,4	10,1	XLI.	1222,5	212,2	XLII.

I.

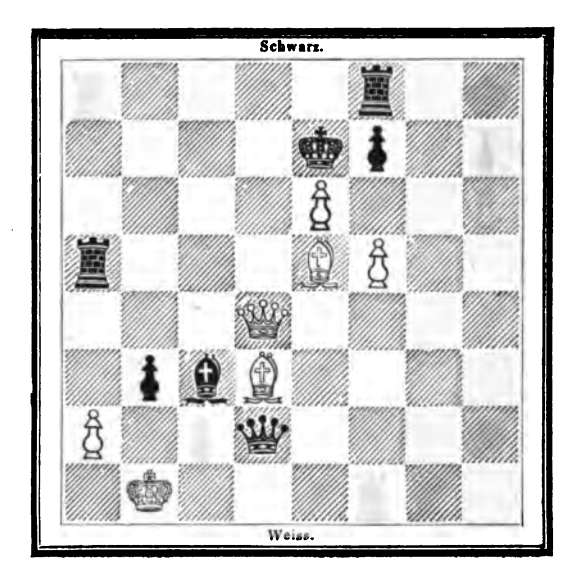
Schachzeitung von 1846, Seite 68.



Weiss macht in 6 Zügen matt.

II.

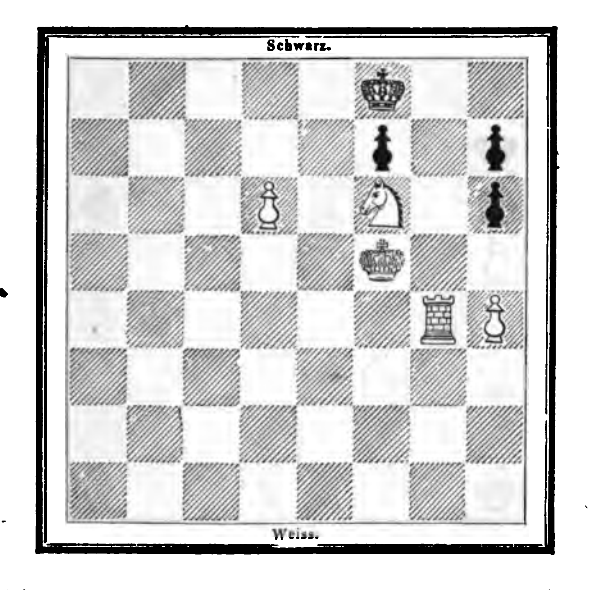
Schachzeitung von 1846, Seite 142.



Weiss soll in 4 Zügen mit einem Bauer matt machen.

III.

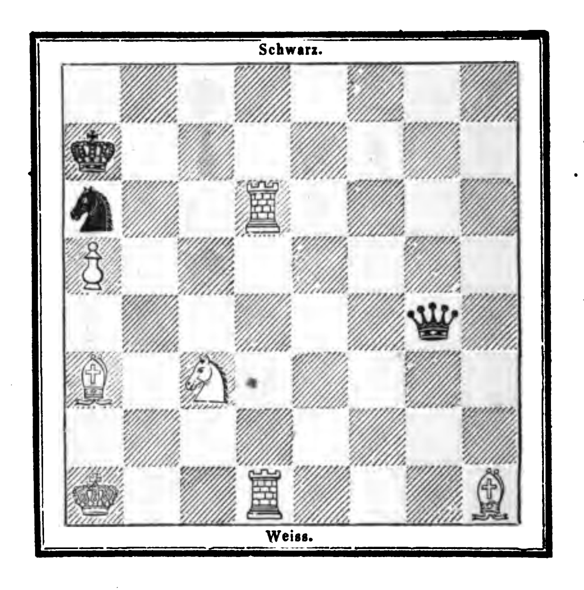
Schachzeitung von 1846, Seite 214.



Weiss soll in 6 Zügen mit einem Bauer matt machen.

IV.

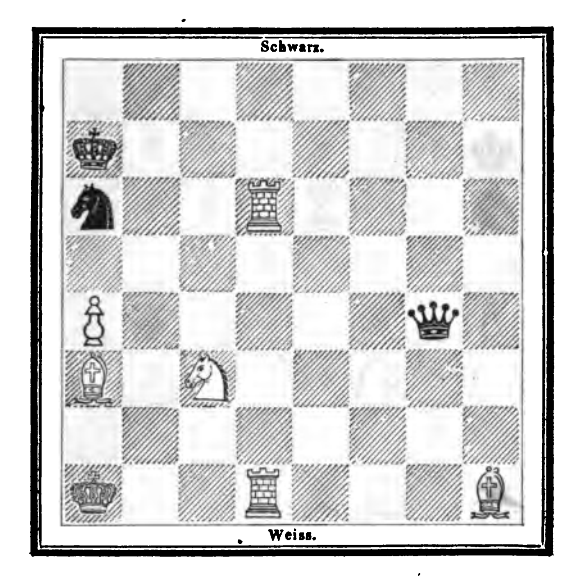
Schachzeitung von 1847, Seite 5.



Weiss soll 1) in 4 Zügen matt machen, und zwar a) ohne Bedingung, b) mit der Bedingung, keinen feindlichen Stein zu nehmen, 2) in 7 Zügen mit dem Bauer.

V.

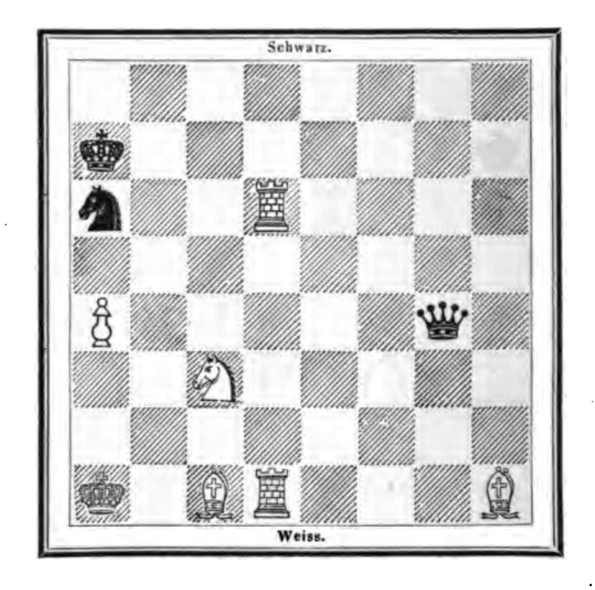
Schachzeitung von 1847, Seite 6.



Weiss soll in 9 Zügen mit dem Bauer Matt geben, ohne weitere Bedingung.

VI.

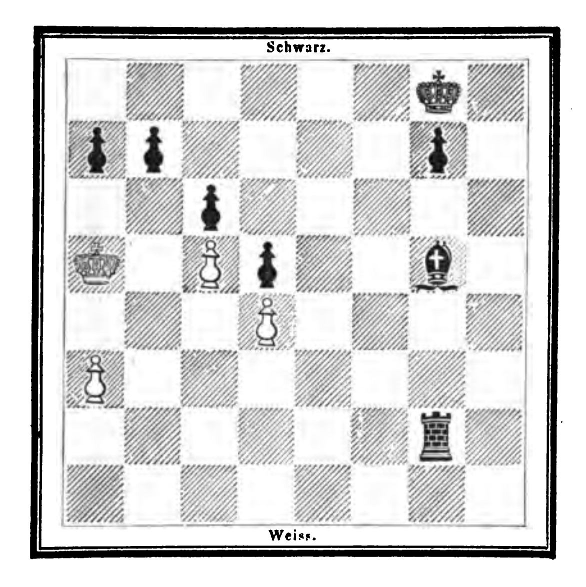
Schachzeitung von 1847, Seite 6.



Weiss soll in 11 Zügen mit dem Bauer matt machen.

VII.

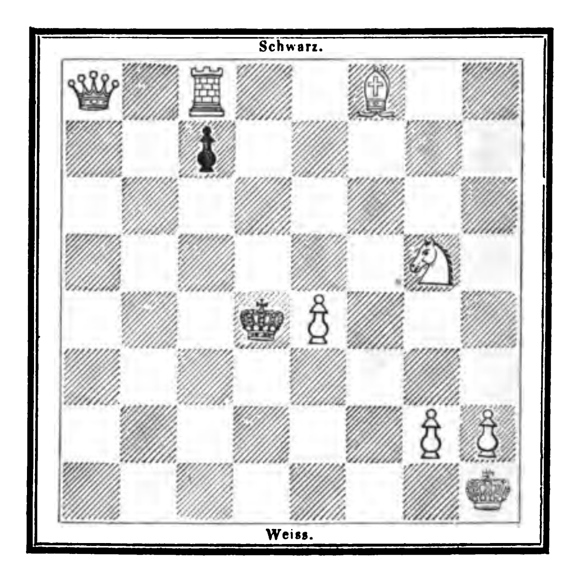
Schachzeitung von 1847, Seite 32.



Schwarz zieht und macht in 4 Zügen matt.
(S. die Anmerkung bei den Lösungen.)

VIII.

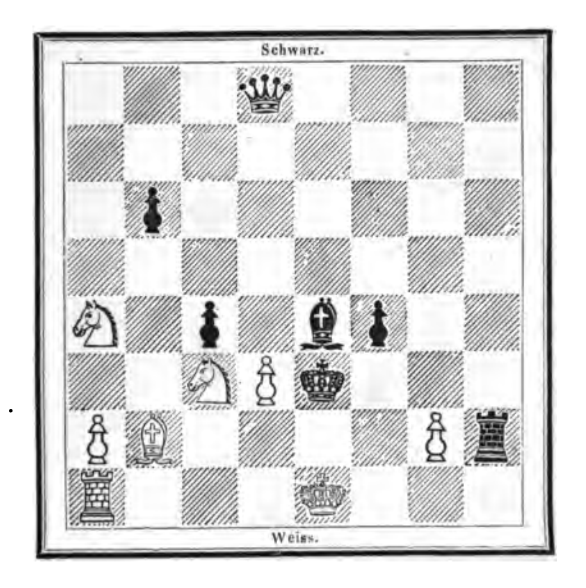
Schachzeitung von 1847, Seite 64.



Weiss zwingt Schwarz in 14 Zügen matt zu machen.

IX.

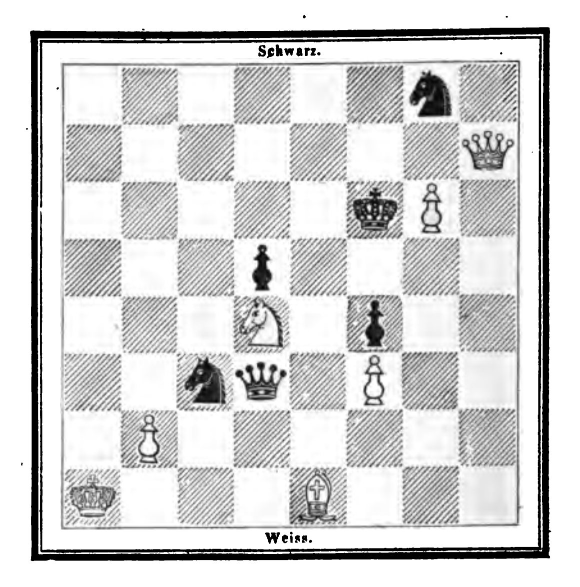
Schachzeitung von 1847, Seite 96.



Weiss macht in 5 Zügen matt.

X.

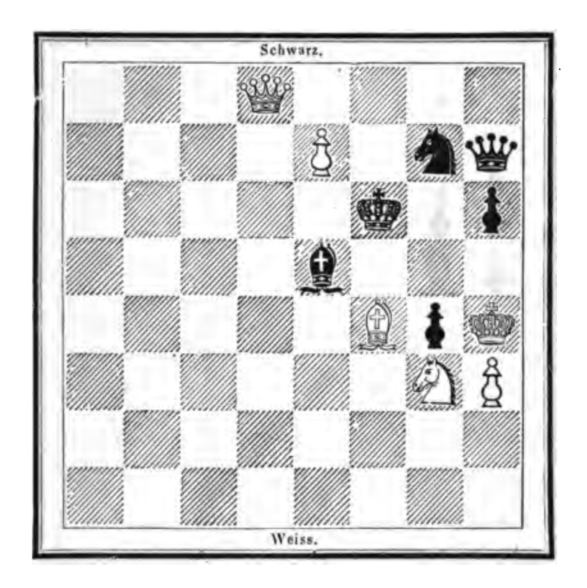
Schachzeitung von 1847, Seite 140.



Weiss macht in 4 Zügen matt.

XI.

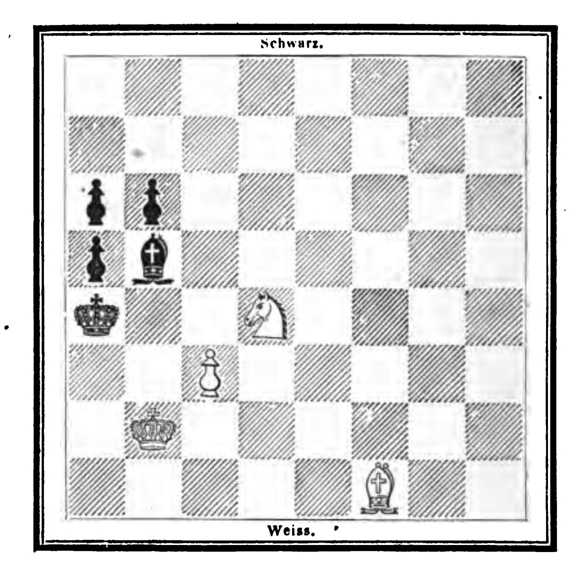
Schachzeitung von 1847, Seite 170.



Weiss zwingt Schwarz in 4 Zügen matt zu machen.

XII.

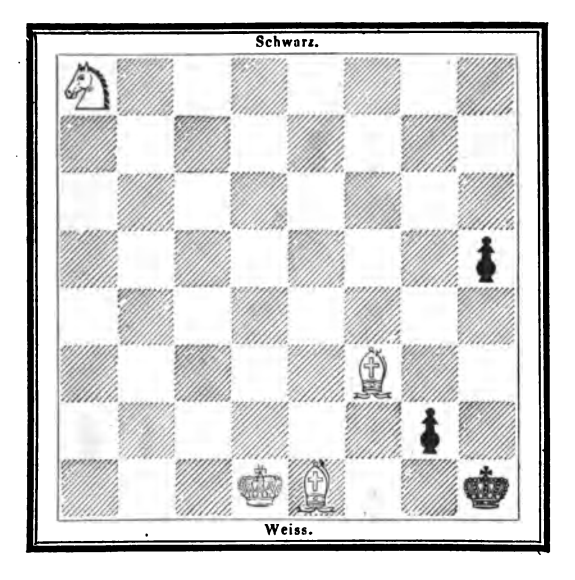
Schachzeitung von 1847, Seite 239.



Weiss macht in 4 Zügen matt.

XIII.

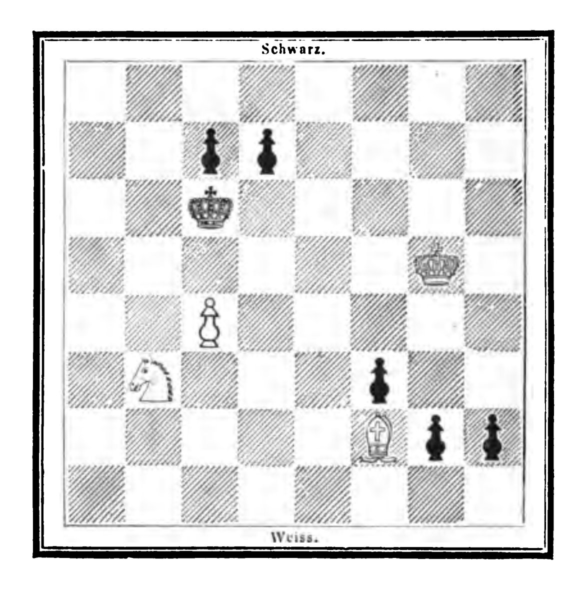
Schachzeitung von 1847, Seite 271.



Weiss soll, ohne einen der feindlichen Bauern zu nehmen, in 12 Zügen mit dem Springer matt machen.

XIV.

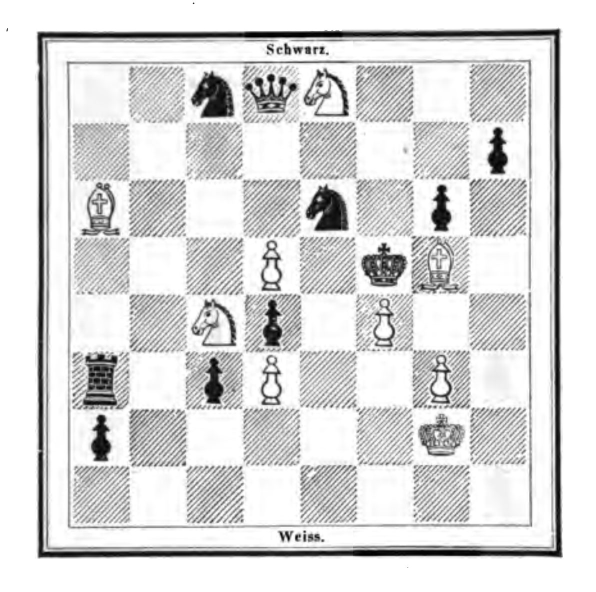
Schachzeitung von 1848, Seite 45.



Weiss macht remis.

XV.

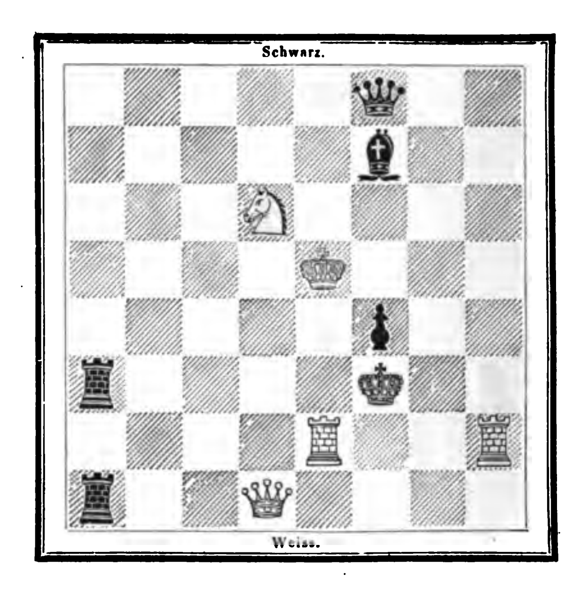
Schachzeitung von 1848, Seite 47.



Weiss macht in 4 Zügen matt.

XVI.

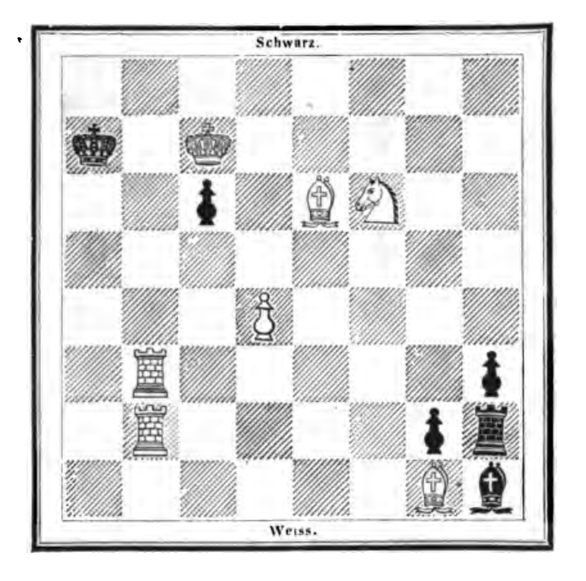
Schachzeitung von 1848, Seite 248.



Der Anziehende zwingt den Nachziehenden in 4 Zügen matt zu machen.

XVII.

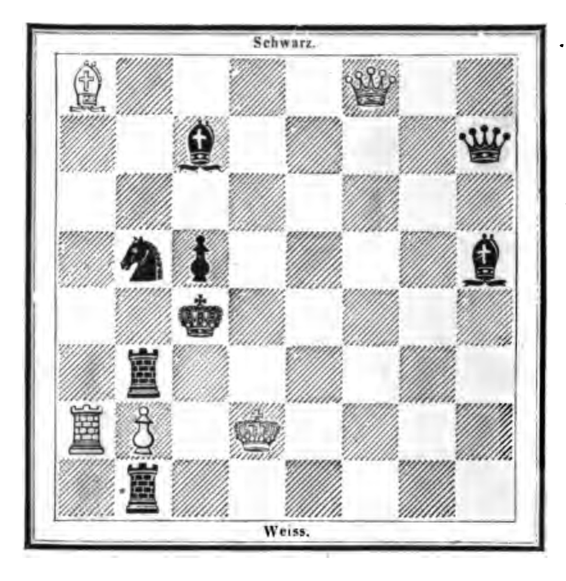
Schachzeitung von 1848, Seite 325.



Weiss macht mit dem Bauer D4 in 10 Zügen matt.

XVIII.

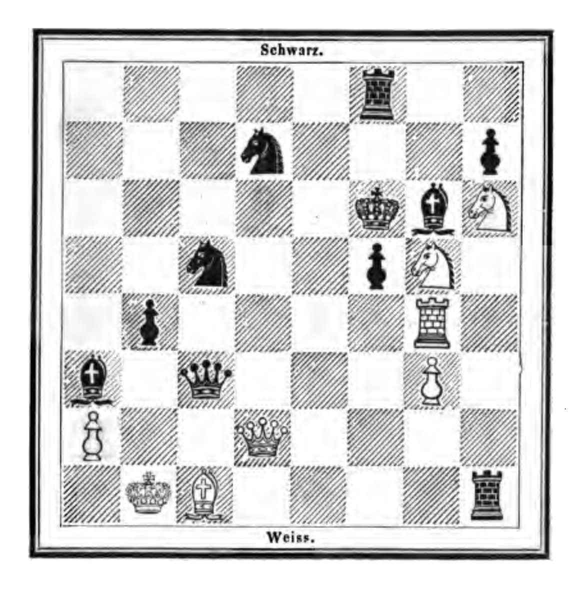
Schachzeitung von 1848, Seite 386.



Schwarz zieht und zwingt Weiss in 4 Zügen matt zu machen.

XIX.

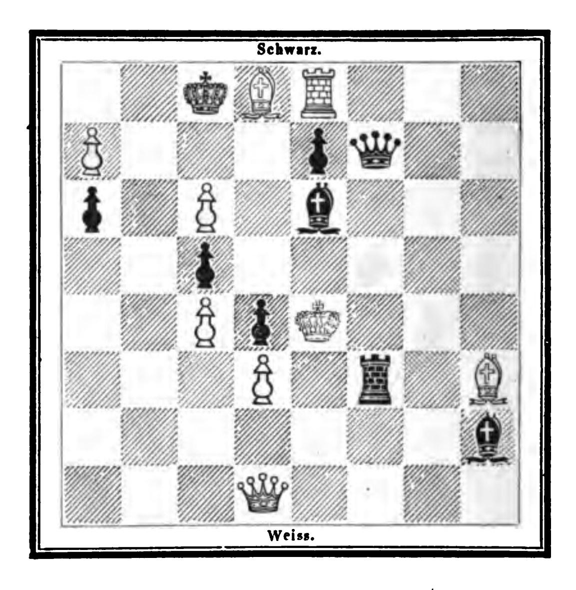
Schachzeitung von 1848, Seite 387.



Weiss macht in 7 Zügen matt.

XX.

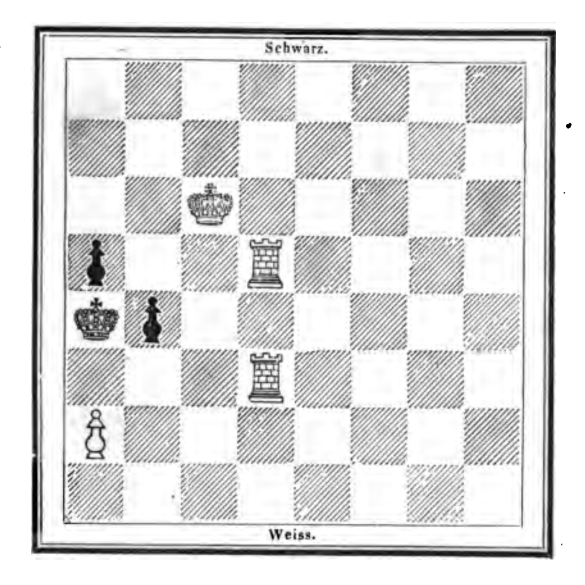
Schachzeitung von 1850, Seite 30.



Der Anziehende zwingt den Nachziehenden in 4 Zügen matt zu machen.

XXI.

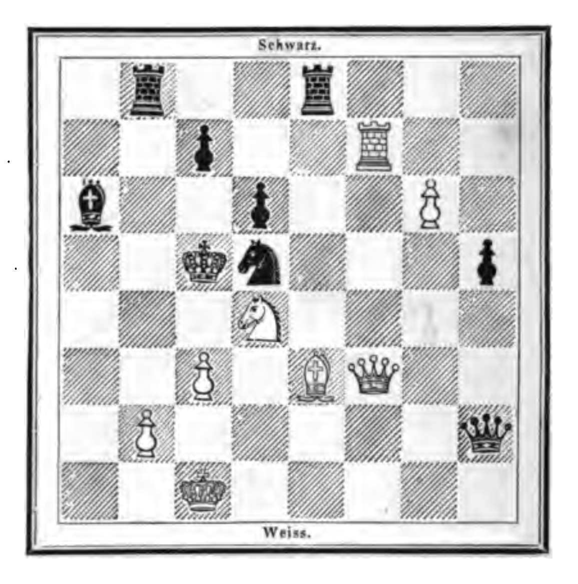
Schachzeitung von 1850, Seite 48.



Weiss kündigt ein Matt in 4 Zügen an.
(Endstellung einer Partie.)

XXII.

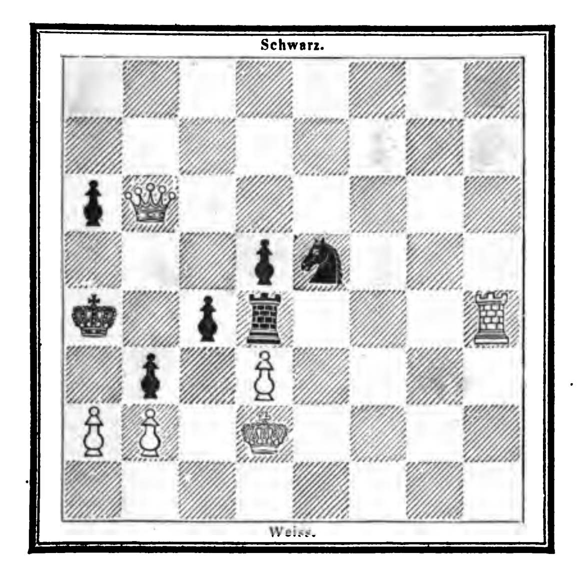
Schachzeitung von 1850, Seite 85.



Weiss macht in 6 Zügen matt.
(Endstellung einer am 11. Januar 1850 gespielten Partie.)

XXIII.

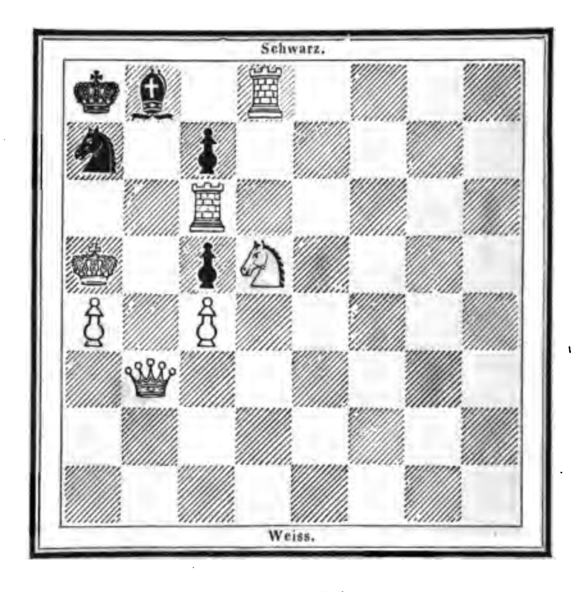
Schachzeitung von 1850, Seite 150.



Weiss zwingt Schwarz in 4 Zügen matt zu machen.

XXIV.

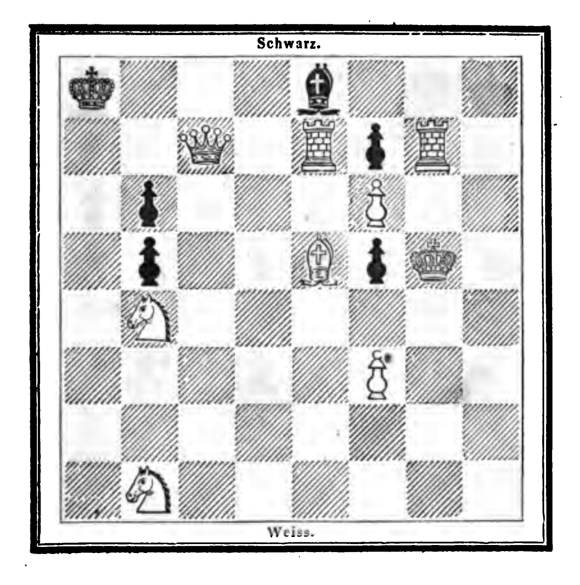
Schachzeitung von 1850, Seite 191.



Weiss zwingt Schwarz in 4 Zügen matt zu machen.

XXV.

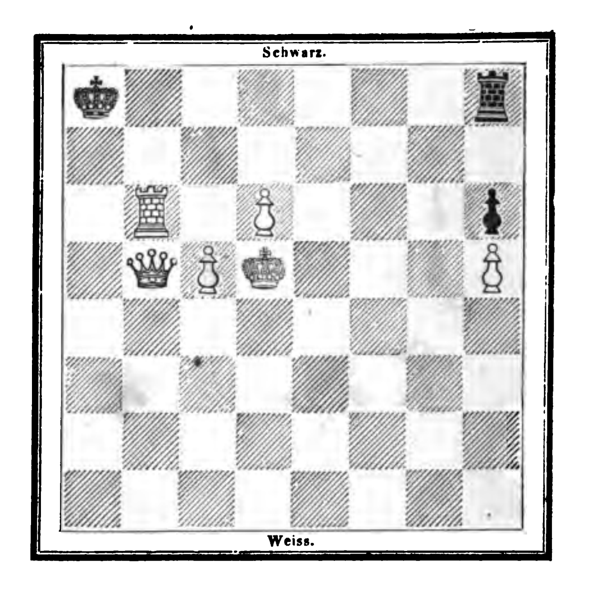
Schachzeitung von 1850, Seite 428.



Weiss zwingt Schwarz in 10 Zügen matt zu machen.

XXVI.

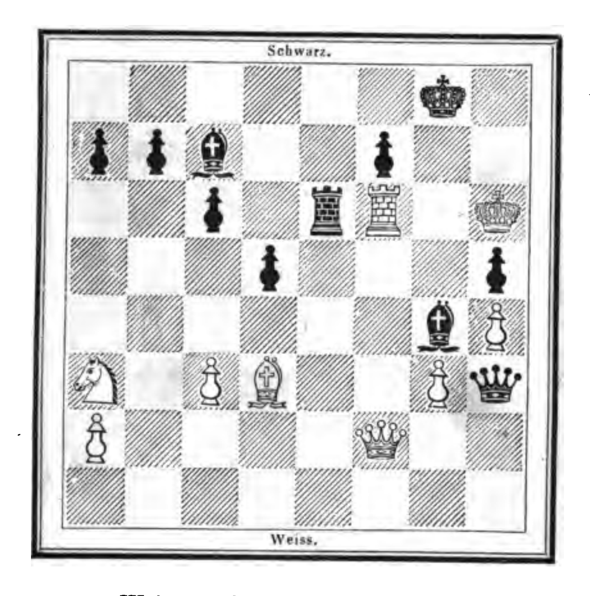
Schachzeitung von 1851, Seite 36.



Weiss zwingt Schwarz a) in 27 Zügen mit dem Thurm und b) in 19 Zügen mit dem Bauer matt zu machen.

XXVII.

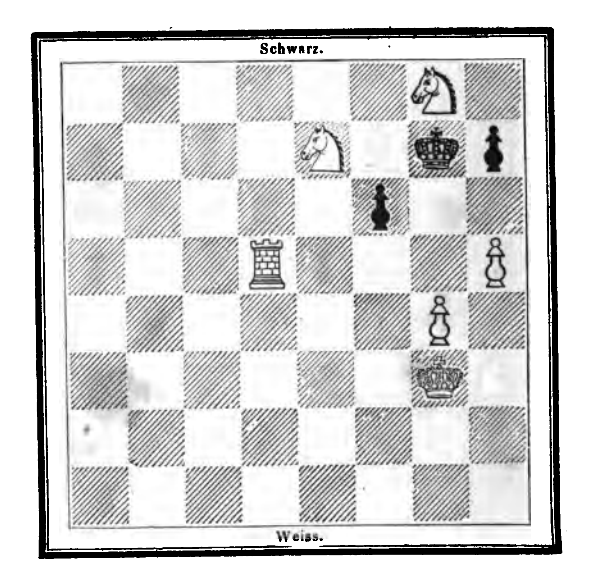
Schachzeitung von 1851, Seite 130.



Weiss macht in 20 Zügen matt.

XXVIII.

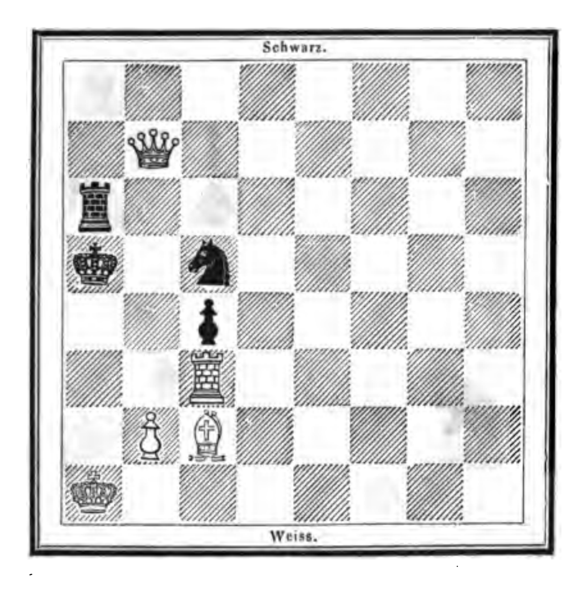
Schachzeitung von 1851, Seite 313.



Weiss macht in 4 Zügen matt.

XXIX.

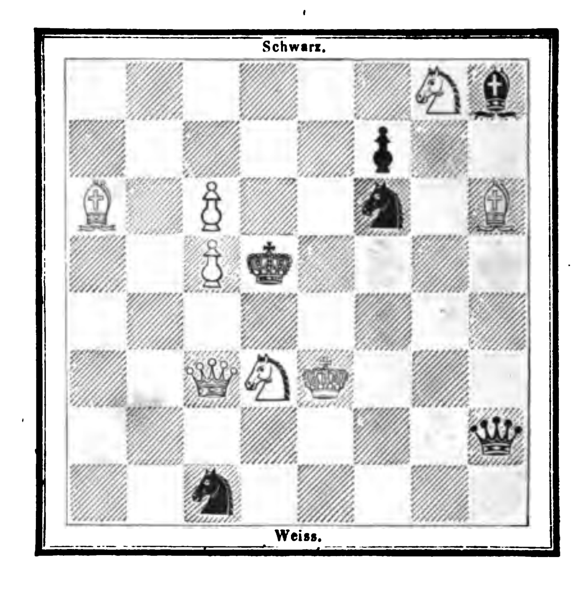
Schachzeitung von 1851, Seite 399.



Weiss zwingt Schwarz in 5 Zügen matt zu machen.

XXX.

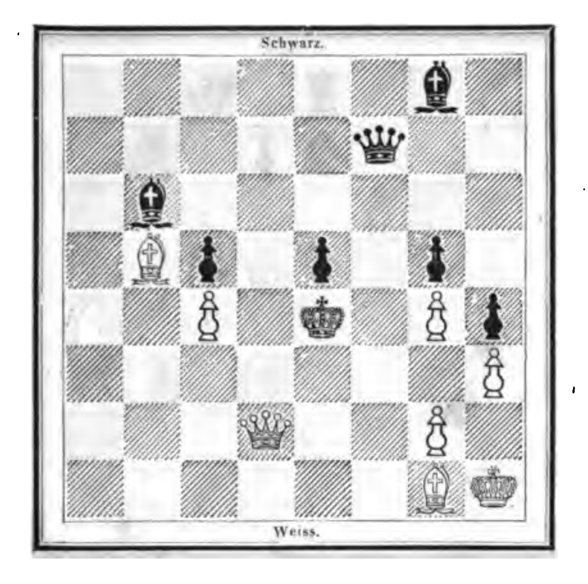
Schachzeitung von 1852, Seite 19.



Weiss zwingt Schwarz in 4 Zügen matt zu machen.

XXXI.

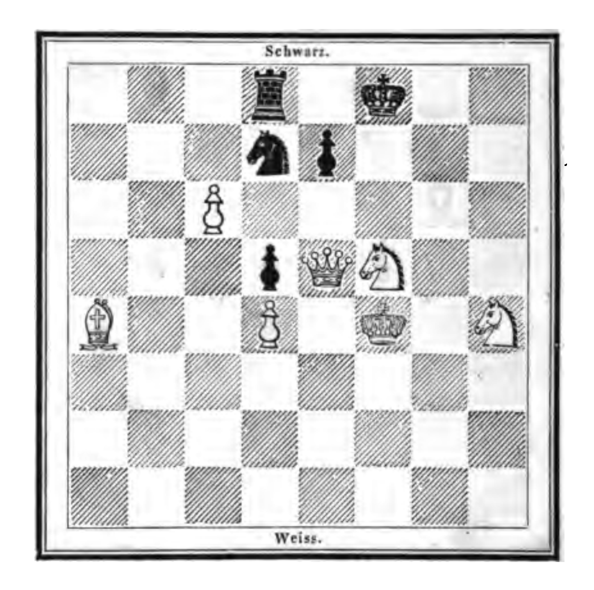
Schachzeitung von 1852, Seite 32.



Weiss zwingt Schwarz in 4 Zügen matt zu machen.

XXXII.

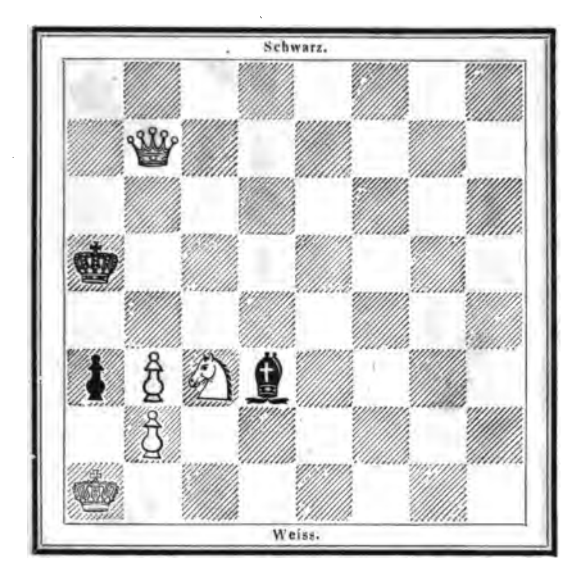
Schachzeitung von 1852, Seite 62.



Weiss zwingt Schwarz in 6 Zügen matt zu machen.

XXXIII.

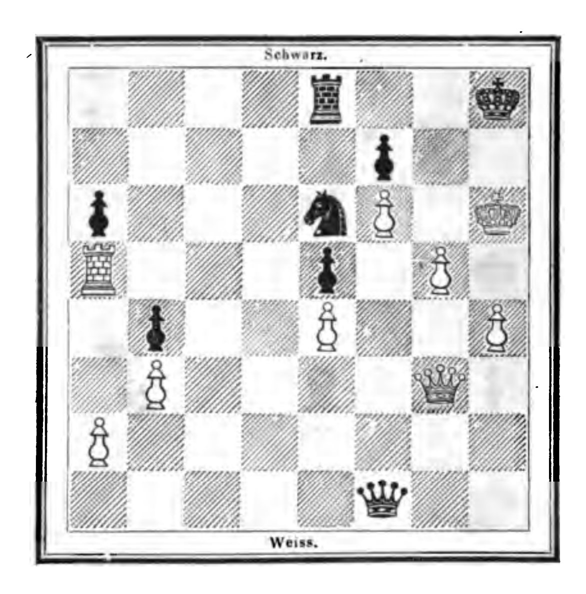
Schachzeitung von 1852, Seite 109.



Weiss zwingt Schwarz in 6 Zügen matt zu machen.

XXXIV.

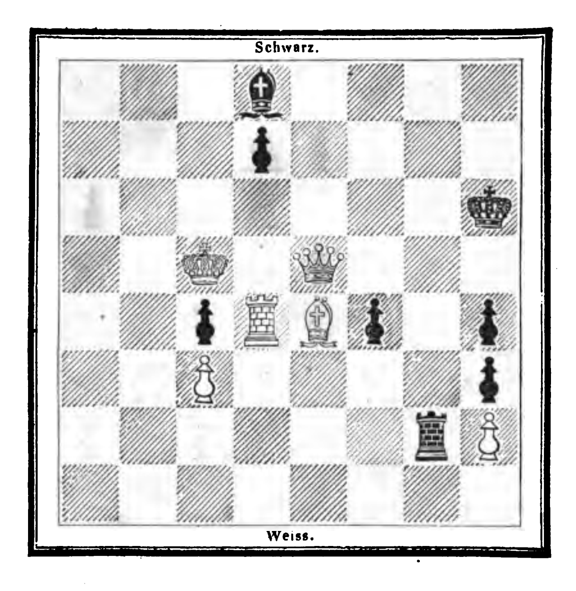
Schachzeitung von 1852, Seite 114.



Schwarz macht in 5 Zügen matt.
(Endstellung einer Partie.)

XXXV.

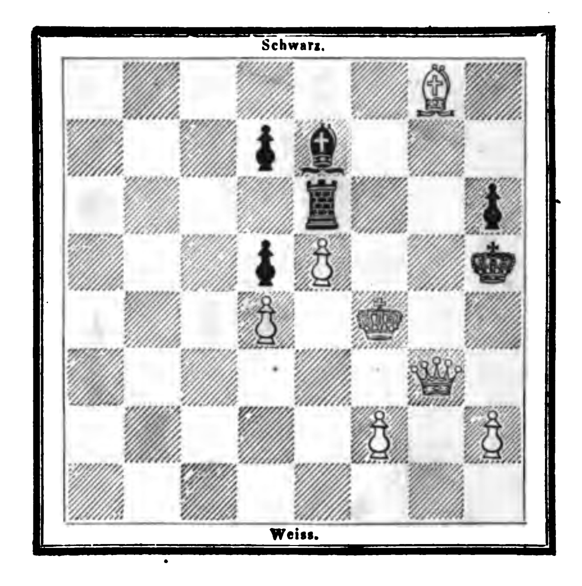
Schachzeitung von 1852, Seite 115.



Weiss zwingt Schwarz in 6 Zügen matt zu machen.

XXXVI.

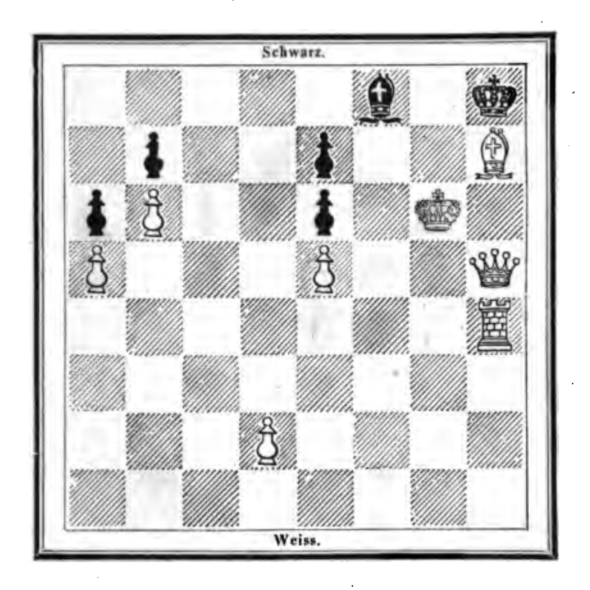
Schachzeitung von 1852, Seite 231.



Weiss zwingt Schwarz in 6 Zügen matt zu machen.

XXXVII.

Schachzeitung von 1852, Seite 231.

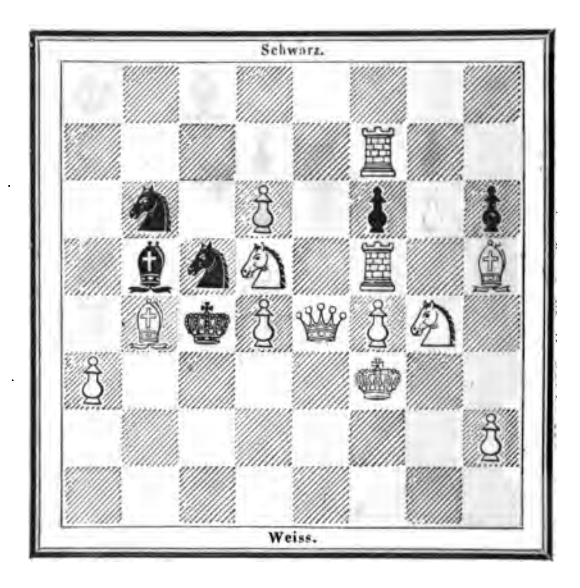


Weiss zwingt Schwarz in 11 Zügen matt zu machen.

Eine harte Nuss zu Weihnachten.

XXXVIII.

Schachzeitung von 1853, Seite 32.



Weiss zwingt Schwarz in 13 Zügen matt zu machen und zwar:

a) ohne weitere Bedingung;

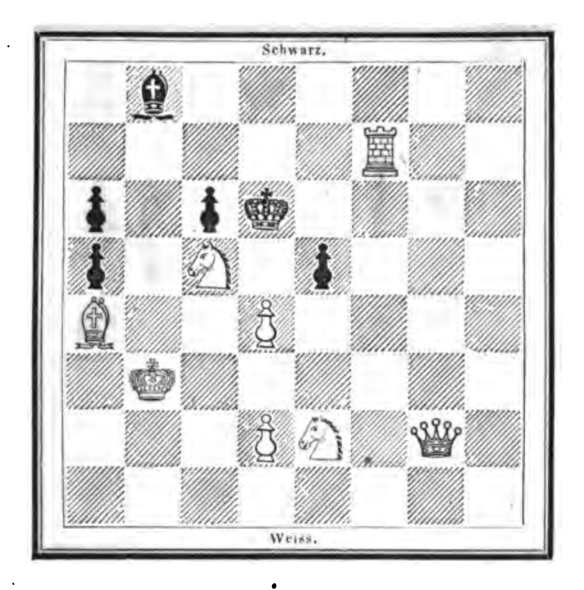
b) mit Anwendung einer italiänischen Regel;

c) nach deutschen Regeln. Es darf kein schwarzer Stein genommen werden.



XXXIX.

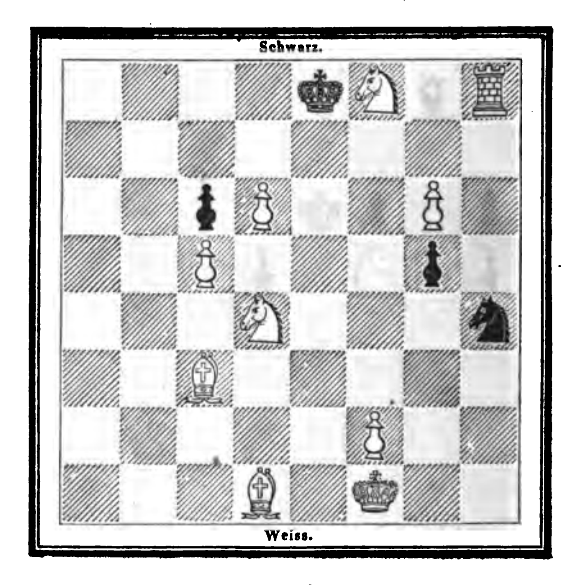
Schachzeitung von 1853, Seite 72.



**Weiss zwingt Schwarz in 11 Zügen matt zu machen.
Es darf kein schwarzer Stein genommen werden.**

XL.

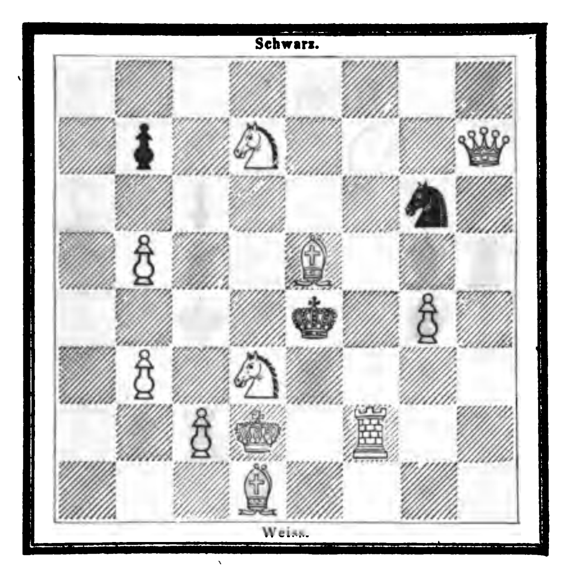
Schachzeitung von 1853, Seite 72.



Weiss zwingt Schwarz in 14 Zügen matt zu machen.

XLI.

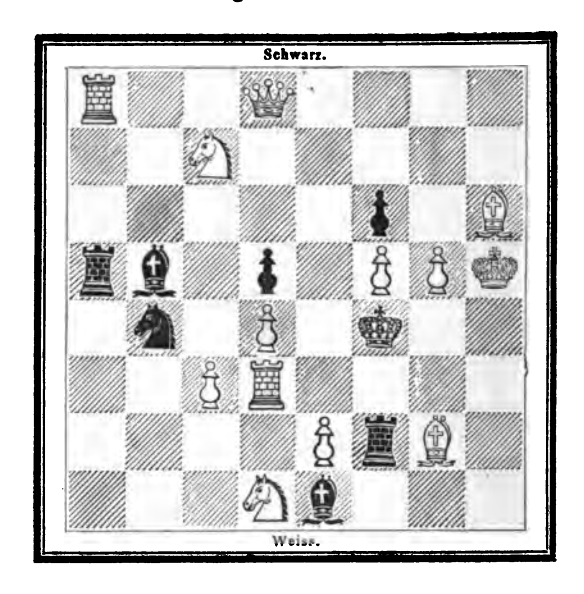
Schachzeitung von 1854, Seite 160.



Weiss zwingt Schwarz in 10 Zügen matt zu machen. (Der schwarze Springer darf nicht genommen werden.)

XLII.

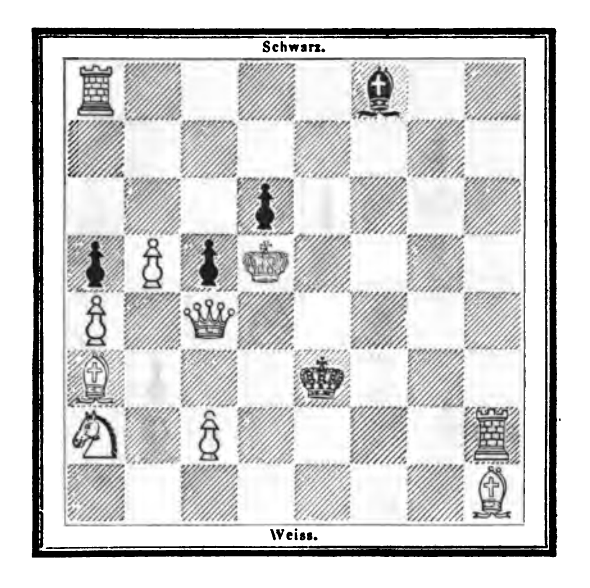
Schachzeitung von 1854, Seite 192.



Weiss zwingt Schwarz in 6 Zügen matt zu machen.

XLIII.

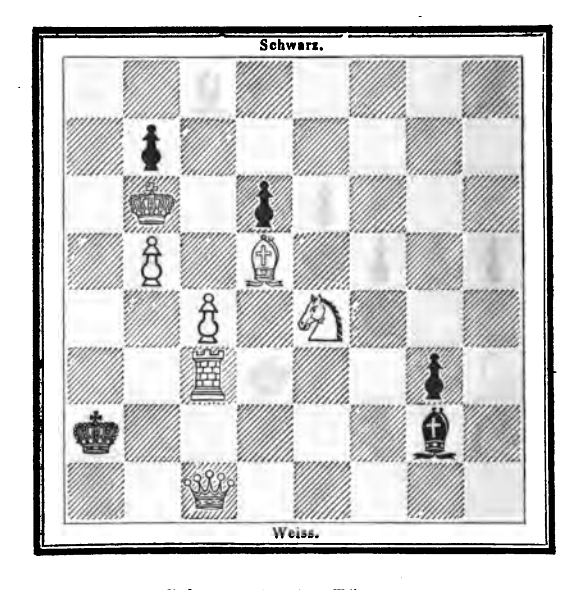
Schachzeitung von 1854, Seite 192.



Weiss zwingt Schwarz in 12 Zügen matt zu machen. (Weiss darf keinen Stein nehmen oder nehmen lassen.)

XLIV.

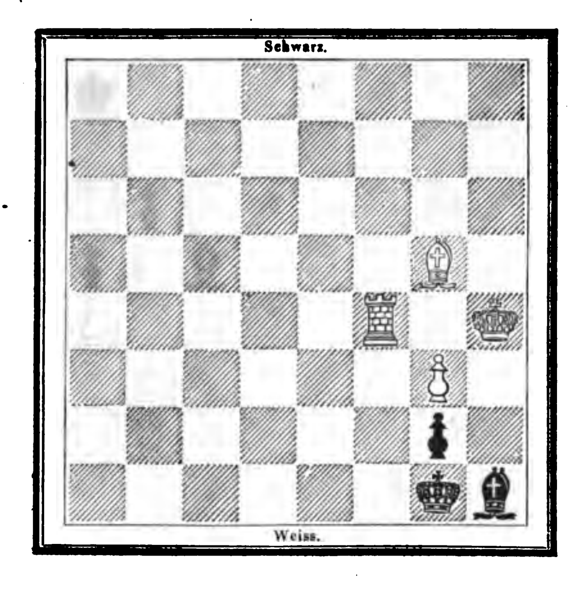
Schachzeitung von 1854, Seite 228.



Weiss zwingt Schwarz in 16 Zügen matt zu machen. (Der schwarze Läufer darf nicht genommen werden.)

XLV.

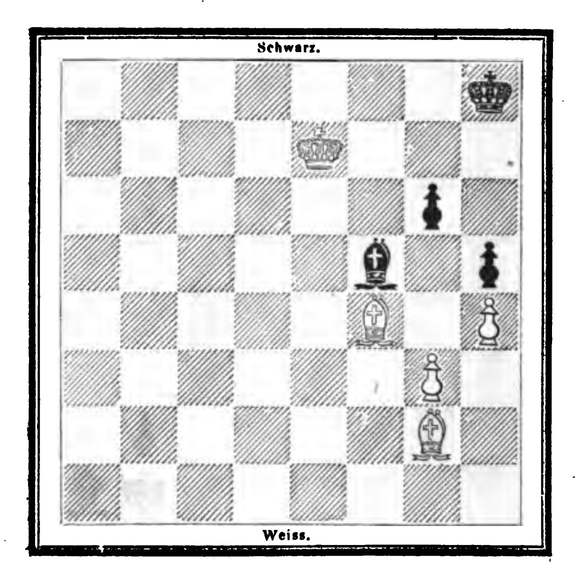
Schachzeitung von 1854, Seite 408.



Weiss zwingt Schwarz matt zu machen. — In wie viel Zügen?

XLVI.

Schachzeitung von 1855, Seite 40.

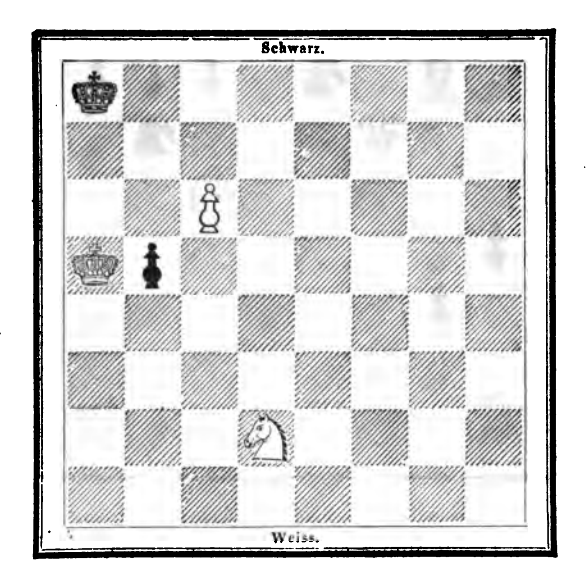


Weiss macht in 9 Zügen matt.

(Endstellung einer gespielten Partie.)

XLVII.

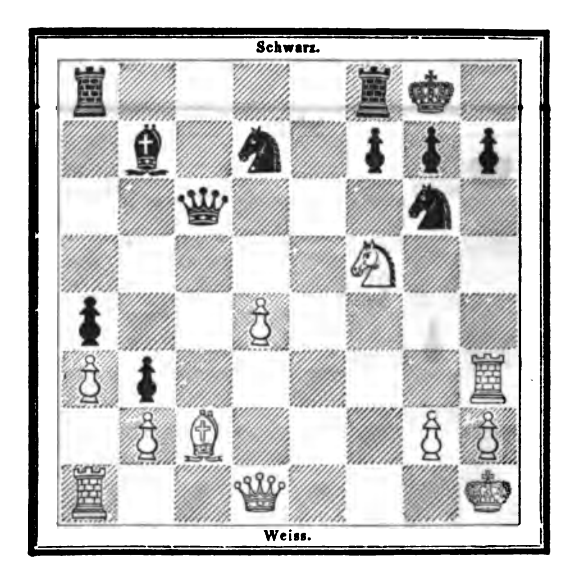
Schachzeitung von 1852, Titelblatt für April und Mai.



Weiss macht in 6 Zügen mit dem Springer matt.

XLVIII.

Schachzeitung von 1855, Seite 110.



Weiss kündigt ein Matt in 6 Zügen an.

(Endstellung einer gespielten Partie.)

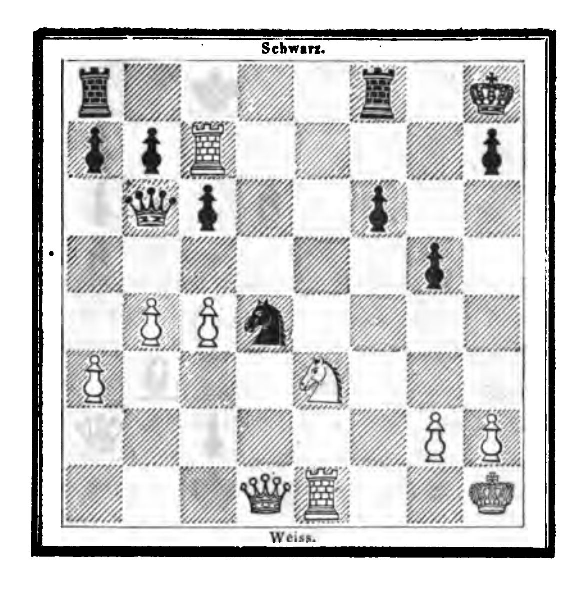
Anmerk. Die zunächst vorhergehenden Züge waren:

Weiss.	Schwarz.
S e2 — g3	b4 — b3
S g3 — f5	D d6 — c6

Der letzte Gegenzug hatte viel Verlockendes, denn es wird das Matt auf g2 gedrohet und jedenfalls der Läufer c2, sowie ein starker Angriff gewonnen; umsomehr frappirte das nach diesem Gegenzuge angekündigte Matt.

XLIX.

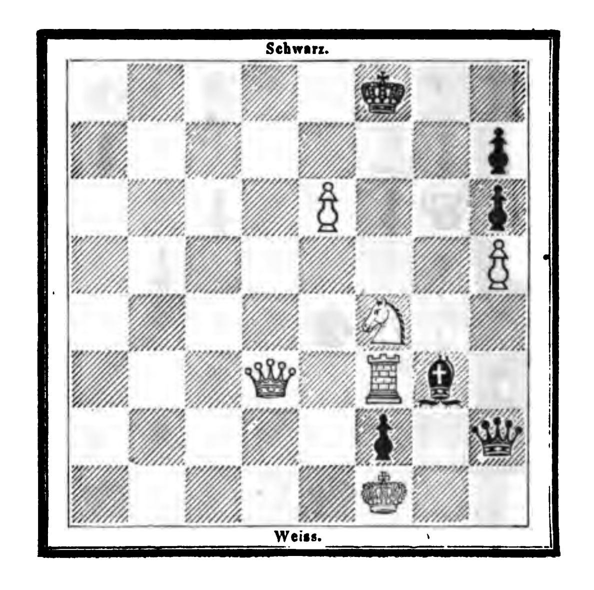
Schachzeitung von 1855, Seite 221.



Weiss zieht an und gewinnt.
(Endstellung einer gespielten Partie.)

L.

Schachzeitung von 1855, Seite 392.



Weiss soll in 8 Zügen mit dem Springer Matt geben.

Lösungen der vorstehenden Endspiele.

I.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	LB1—E4†	KA8—B8*)	4.	LE4—B1:	TH8—E8***)
2.	TG3—c3	Tc1—A1†**)	5.	LB1—E4	beliebig
3.	KA2—B3	TA1—B1†	6.	SE5-D7‡ resp. LH2-E5‡	

*) Auf Tc1—c6 würde folgen: 2. TG3—B3, TH8—c8; 3. SE5—c6:, F2—F1D; 4. TB3—B8†, Tc8—B8:; 5. Sc6—B8‡,

**) Nach dem 2ten Zuge von Weiss steht Schwarz auf Matt durch SE5—D7, will er diesem durch Tc1—c3: ausweichen, so folgt SE5—c6††, der feindliche König muss nach A8 ziehen, weil sonst LE4—F5 Matt gäbe, dann würde folgen 4. Sc6—E7†, Tc3—c6; 5. LE4—c6‡. Es bleibt also nur übrig, selbst Schach zu bieten und dies kann nur auf A1 geschehen, weil auf c2 der Thurm nähme.

***) Wenn der Thurm bei dem 4ten Gegenzuge nach c8 geht, oder irgend wie anders gezogen wird, so folgt gleich 5. SE5—D7† und im nächsten Zuge ebenfalls das Matt.

II.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	LE5—F6†	KE7—E8	3.	LD3—B5†	DD2—D7
2.	DD4—A4†	TA5—A4:	4.	E6—D7‡	

III.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tg4—e4	h6—h5*)
2.	Te4—e8†	Kf8—g7
3.	Te8—g8†	Kg7—h6
4.	Sf6—e8	f7—f6
5.	Tg8—g5	f6—g5:
6.	h4—g5 ‡	

*) oder K—g7, was nichts im Spiele ändert.

IV.

1) a.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sc3—b5†	Ka7—b8
2.	Td6—d8†	Dg4—c8
3.	La3—d6†	Sa6—c7
4.	Ld6—c7 ‡	

b.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sc3—b5†	Ka7—b8
2.	Td6—b6†	Kb8—c8
3.	Sb5—a7†	Kc8—c7
4.	Tb6—b7 ‡	

2)

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sc3—b5†	Ka7—b8
2.	Td6—b6†	Kb8—c8
3.	Lh1—b7†	Kc8—b8
4.	Td1—d8†	Dg4—c8
5.	La3—d6†	Sa7—c6
6.	a5—a6	Dc8—d8:
7.	a6—a7 ‡	

V.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sc3—b5†	Ka7—b8
2.	Td6—b6†	Kb8—c8
3.	Lh1—b7†	Kc8—b8
4.	Td1—d8†	Dg4—c8
5.	Lb7—c8†	Kb8—a8
6.	Lc8—d7†	Sa6—b8
7.	Tb6—a6†	Ka8—b7
8.	Ta6—a7†	Kb7—b6
9.	a4—a5 ‡	

VI.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	S c3 — b5†	K a7 — b8	7.	a4 — a5	D c8 — d8:
2.	T d6 — b6†	K b8 — c8	8.	L c1 — f4†	D d8 — d6
3.	L h1 — b7†	K c8 — b8	9.	a5 — a6	D d6 — e5†
4.	T d1 — d8†	D g4 — c8	10.	K a1 — a2	D beliebig
5.	L b7 — a6†	K b8 — a8	11.	a6 — a7 ‡	
6.	L a6 — b7†	K a8 — b8			

VII.

Anmerk. Die Partie wurde nur bis zu dieser Stellung gespielt, das Endspiel ist von mir und wurde des Effects halber dem Freunde cedirt. *Bells life* berichtete: er habe das Matt angekündigt. Wir hatten in solchen Fällen des Scherzes kein Hehl.

	Schwarz.	Weiss.		Schwarz.	Weiss.
1.	T g2 — g3	K a5 - b4 od. A.	3.	T g3 — a3†	K a4 — b4
2.	L g5 — c1	K b4 — a4*)	4.	a7 — a5 ‡	

A.

1.	. . .	K a5 — a4	3.	L g5 — d2†	K b4 — a4
2.	b7 — b6	K a4 — b4**)	4.	b6 — b5 ‡	

*) Auf K b4 — a5 würde dieselbe Fortsetzung folgen.

**) Auf c5 — b6: würde L g5 — e7 und dann T g3 — a3 ‡ folgen.

VIII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	D a8 — c6	[K d4 — e5]	3.	T c8 — d8	K f4 — e3
2.	S g5 — f3†	K e5 — f4	4.	L f8 — c5†	K e3 — f4

	Weiss.	Schwarz.
5.	Td8—d4	Kf4—g4
6.	Dc6—g6†	Kg4—f4
7.	Dg6—f5†	Kf4—e3
8.	Df5—g5†	Ke3—e2
9.	Dg5—d2†	Ke2—f1
10.	Td4—d3	c7—c6
11.	Td3—d5	c6—d5:
12.	Lc5—d4	d5—e4:
13.	Ld4—e3	e4—f3:
14.	Le3—f2	f3—g2 ‡

Anmerk. Bei dem 1sten und 3ten Zuge kann Schwarz auch noch anders ziehen, ich habe stets seine besten Züge gewählt. Weiss könnte übrigens das Spiel auch mit Sg5—f3† eröffnen.

IX.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sc3—d1†	Ke3—d3:
2.	Sd1—f2†	Kd3—e3*)
3.	Sf2—g4†	Ke3—d3
4.	0—0—0†	Kd3—e2
5.	Sa4—c3 ‡	

*) Wenn er nach c2 ginge, so folgte Ta1—c1 ‡.

X.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Le1—h4†	Kf6—e5
2.	Dh7—c7†	Ke5—d4:
3.	Lh4—f2†	Dd3—e3
4.	Dc7—c3 ‡	

XI.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e7—e8L†	Kf6—e6
2.	Dd8—d7†	Ke6—f6
3.	Sg3—e4†	Dh7—e4:
4.	Lf4—g5†	h6—g5 ‡

Zu diesem Selbstmatt machte Hanstein folgendes Sonnet, welches mit abgedruckt ist:

Ein närrisch Ding, fürwahr, sich selbst zu matten!
Man müh't sich sonst den Andern festzusetzen,
Doch selber sich so ganz zu Tode hetzen —
Das Aergste scheint es fast, so je wir hatten!

Da wendet Euch an Jänisch, Oppen, Pratten
Und fragt: ob solche Spiele nicht verletzen
Den Werth der Steine, ob sie nicht zerfetzen
Das schöne Bild des wirklich Kampfesmatten?

O nein, sie können innig uns erfreuen,
Sie sind die Quintessenz des Düftelismus
Und duften nebenbei nach Selbstbekämpfung.
Für hitzig Blut ist dies die beste Dämpfung,
Und nur ein allzuschroffer Rigorismus
Verwirft sie kalt, mit and'rem schönen Neuen.

Trotz dieser leisen Ironie habe ich mich in der Folge fast mit zuviel Vorliebe dem Selbstmatt zugewendet.

XII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Lf1—b5†	a6—b5:	3.	c3—c4	b6—b5
2.	Sd4—b3	b5—b4	4.	Sb3—c5‡	

XIII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Le1—g3	Kh1—g1*)	2.	Kd1—e1	h5—h4**)

*) Auf h5—h4 folgt Lg3—b8.

**) Auf Kg1—h1 folgt Sa8—b6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
3. L g3—b8	h4—h3	8. S e3—g4	K g1—h1 $)
4. L f3—e4	K g1—h1 ***)	9. L b8—a7	h3—h2
5. S a8—b6	K h1—g1	10. S g4—e3	K h1—g1
6. S b6—d5	K g1—h1	11. S e3—f1†	K g1—h1
7. S d5—e3	K h1—g1	12. S f1—g3 ‡	

***) Besser als h3—h2.

$) Auf h3—h2 folgt L b8—a7† etc.

XIV.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. S b3—a5†	K c6—d6	3. S a5—b7†	K d6—c6
2. K g5—f6	g2-g1 D od. A.	4. S b7—a5† u. s. w.	

A.

2. . . .	c7—c6*)	4. L b6—d8	g2—g1 D
3. L f2—b6	c6—c5	5. S a5—b7† u. s. w.	

*) Auf c7—c5 würde mit L f2—g3 das Matt erfolgen.

XV.

Die Aufstellung ist nicht von mir, sondern von Herrn Andrews, der die Aufgabe nur in 6 Zügen gelöst hatte.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. S e8—g7†	S e6—g7:	3. K g2—h3	h7—h5*)
2. L a6—c8:	D d8—c8:	4. S c4—d6 ‡	

*) Wenn die Dame c8—c4: zöge, so gäbe g3—g4 das Matt.

XVI.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	TE2—E3††	KF3—E3:	3.	DD1—D2†	KE3—F3
2.	SD6—C4†	LF7—C4:	4.	DD2—F4‡	DF8—F4 ‡

	Schwarz.	Weiss.		Schwarz.	Weiss.
1.	DF8—G7†	KE5—F5	3.	DG6—E6†	KE5—D4
2.	DG7—G6†	KF5—E5	4.	DE6—E3†	TE2—E3 ‡

XVII.

Die Aufstellung ist indisch von **Koonya Bagarra**, der die Aufgabe in neunzehn Zügen gegeben hatte; die *Chronicle* theilte dieselbe mit der Ueberschrift: „*Subtleties for the scientific*" mit.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	LE6—C4	c6—c5 od. A.	5.	TB3—D3	KC8—B8
2.	D4—C5:	KA7—A8	6.	C5—C6	KB8—C8
3.	KC7—B6	KA8—B8	7.	LC4—E6†	KC8—B8
4.	TB2—A2	KB8—C8	8.	C6—C7 ‡	

A.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	. . .	KA7—A8	6.	D4—D5	KC8—D8
2.	KC7—B6	KA8—B8	7.	D5—D6	KD8—C8
3.	TB2—A2	KB8—C8	8.	TB3—B7	KC8—D8
4.	KB6—C6:	KC8—D8	9.	LG1—B6†	KD8—C8
5.	TA2—E2	KD8—C8	10.	D6—D7 ‡	

XVIII.

	Schwarz	Weiss.		Schwarz.	Weiss.
1.	DH7—C2†	KD2—C2:	3.	SB5—A3†	KC2—D2
2.	TB3—B2‡	TA2—B2:	4.	LC7—F4†	DF8—F4 ‡

XIX.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Dd2—d6†	Kf6—g7	5.	De7—d8†	Sd7—f8
2.	Dd6—e7†	Tf8—f7	6.	Dd8—f8‡	Lf7—g8
3.	Sg5—e6†	Kg7—h8	7.	Df8—g8 ‡	
4.	Sh6—f7‡	Lg6—f7:			

Es kommt nur darauf an, das Matt so lange als möglich aufzuhalten, das Interesse der Aufgabe besteht aber in der grossen Menge der möglichen Spielarten, bei welchen sich interessante Mattstellungen ergeben. Die Schachzeitung theilte drei Proben mit, sprach aber das Bedenken aus: ob sich nicht das Matt noch um einen Zug aufhalten lasse? Die Leser mögen prüfen.

XX.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	a7—a8T†	Lh2—b8	3.	Lh3—e6‡	De8—d7
2.	Ld8—a5†	Df7—e8:	4.	Dd1—f3:	Dd7—e6 ‡

	Schwarz.	Weiss.		Schwarz.	Weiss.
1.	Tf3—f4†	Ke4—e5	3.	Le6—f5†	Lh3—f5‡
2.	Tf4—f2†	Ke5—e4	4.	Df7—e6†	Lf5—e6 ‡

XXI.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Td5—a5‡	Ka4—a5:	3.	a2—a3	beliebig
2.	Td3—d8	b4—b3	4.	Td8—a8 ‡	

XXII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Sd4—e6††	Kc5-c6 od. A.	4.	Dd5—a2†	
2.	Tf7—c7†		5.	c3—c4†	
3.	Df3—d5‡		6.	Da2—a3 ‡	

A.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. . . .	Kc5-c4 od. B.	4. Se6—d4†	beliebig
2. Df3—f1†	Dh2—e2	5. De2—a6 ‡	
3. Df1—e2†			

B.

1. . . .	Kc5—b5	4. Se6—c7†	Kb5—c6
2. Df3—d5†	Kb5-a4 od. C.	5. Da2—d5 ‡	
3. Dd5—a2†	Ka4—b5		

C.

2. [illegible]	c7—c5	4. Dd5—b3†	Kb6—a5*)
3. S[illegible]	Kb5-b6 od. D.	5. Sd4—c6 ‡	

[illegible]6—b5, worauf folgt Db3—b5 ‡.

D.

3[illegible]	Kb5—a5	5. Da2—b3†	Kb6—a5*)
[illegible]†	Ka5—b6	6. Sd4—c6 ‡	

[illegible] La6—b5 würde auch hier Db3—b5 ‡.

XXIII.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
[illegible]—b3†	c4—[illegible]	[illegible]d2—c3	a6—a5
[illegible]—d4†	Se5[illegible]	[illegible]b6—b4†	a5—b4 ‡

[illegible]V.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
[illegible]c6—[illegible]	[illegible]	3. Sd5—c7	Lb8—c7†
[illegible]	[illegible]:	4. Db3—b6†	Lc7—b6 ‡

XXV.

[illegible]g ist von Herrn Krome in Stade, die Lösung

von mir; von mehreren auf solche Art gemeinschaftlich bearbeiteten Aufgaben mag diese deshalb hier ein Plätzchen finden, weil die Lösung in 10 Zügen dem Freunde selbst zu schwer war.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Dc7—c6†	Le8—c6:	6.	f3—f4	b3—b2
2.	Tg7—g8†	Lc6—e8	7.	Sd3—f2	b6—b5
3.	Sb4—d3	f5—f4*)	8.	Sf2—e4	b5—b4
4.	Kg5—f4:	b5—b4	9.	Te7—d7	b4—b3
5.	Kf4—f5	b4—b3	10.	Tg8—g5	Le8—d7‡

*) Sonst erfolgt das Matt einen Zug früher.

XXVI.

Unser Anderssen erklärte, dass er die Lösung der Aufgabe: in 27 Zügen das Matt mit dem Thurme zu erzwingen, nicht finden könne; dagegen lieferte er eine Lösung in 31 Zügen, die sich durch ihre Eigenthümlichkeit so auszeichnet, dass die Schachzeitung sie ebenfalls aufnahm, sie mag daher auch hier der meinigen folgen; sie giebt Zeugniss für die Genialität des Meisters.

a) Mit dem Bauer in 19 Zügen.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Db5—c6†	Ka8—a7	11.	d6—d7	K beliebig
2.	Tb6—b7†	Ka7—a8	12.	d7—d8T	dto.
3.	Tb7—h7†	Ka8—b8	13.	Kf4—g4	dto.
4.	Dc6—c7†	Kb8—a8	14.	Kg4—h4	dto.
5.	Dc7—a5†	Ka8—b8	15.	Th8—e8	dto.
6.	Th7—h8‡	Kb8—b7	16.	Td8—d3	dto.
7.	Kd5—e4	Kb7—c6	17.	Td3—h3	dto.
8.	Da5—b4	Kc6—d7	18.	Db7—e7	dto.
9.	Db4—b7†	Kd7—e6	19.	De7—g5†	h6—g5‡
10.	Ke4—f4	Ke6—f6			

b) Mit dem Thurme in 27 Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Db5—c6†	K—a7
2.	Tb6—b7†	K—a8
3.	Tb7—h7†	K—b8
4.	Dc6—b6†	K—a8
5.	Db6—a6†	K—b8
6.	Da6—a7†	K—c8
7.	Da7—b7†	K—d8
8.	Db7—c7†	K—e8
9.	Dc7—d7†	K—f8
10.	Th7—f7†	K—g8
11.	Dd7—f5†	T—h7
12.	Tf7—f8†	K—g7
13.	d6—d7	T—h8
14.	Tf8—f7†	K—g8
15.	c5—c6	T—h7
16.	Tf7—f8†	K—g7
17.	Kd5—d6	T—h8
18.	Tf8—f7†	K—g8
19.	c6—c7	T—h7
20.	Tf7—f8†	K—g7
21.	Kd6—e7	T—h8
22.	Tf8—f7†	K—g8
23.	Ke7—e8	T—h7
24.	Tf7—f8†	K—g7
25.	Ke8—d8	T—h8
26.	Df5—g6†	K—f8:
27.	Dg6—f7†	Kf8—f7 ‡

Mit dem Thurme in 31 Zügen, nach Anderssen's Auflösung.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Db5—c6†	Ka8—a7
2.	Tb6—a6†	Ka7—b8
3.	Dc6—b5†	Kb8—c8
4.	Ta6—c6†	Kc8-d8 od. A.
5.	Db5—b8†	Kd8—d7
6.	Db8—c7†	Kd7—e8
7.	Dc7—c8†	Ke8—f7
8.	Dc8—e6†	Kf7-f8 od. g7
9.	De6—e7†	K—g8
10.	d6—d7	Th8—h7
11.	De7—e8†	Kg8—g7
12.	d7—d8D	Th7—h8
13.	Dd8—f6†	Kg7—h7
14.	De8—e7†	Kh7—g8
15.	Df6—f5	Th8—h7
16.	De7—e8†	Kg8—g7
17.	Kd5—e6	Th7—h8
18.	De8—e7†	Kg7—g8
19.	Tc6—d6	Th8—h7
20.	De7—e8†	Kg8—g7
21.	c5—c6	Th7—h8
22.	De8—e7†	Kg7—g8
23.	c6—c7	Th8—h7
24.	De7—e8†	Kg8—g7

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
25. Ke6—d7	Th7—h8	29. Df5—d5	Th7—h8
26. De8—e7†	Kg7—g8	30. Td6—d7†	Kg7—f6
27. Kd7—d8	Th8—h7	31. De8—f8†	Th8—f8 ‡
28. De7—e8†	Kg8—g7		

A.

4. . . .	Kc8—d7	6. Db7—c7†	Kd8—e8
5. Db5—b7†	Kd7—d8	7. Dc7—c8†	Ke8—f7 etc.

XXVII.

Stellung einer zwischen **Anderssen** und **Dufresne** gespielten Partie nach dem 28sten Zuge von Schwarz. Weiss gab dieselbe nach dem 34sten Zuge auf (s. Schachztg. von 1851, S. 95). Ich bewies, dass Schwarz in 25 oder, wie sich später ergeben hat, in 20 Zügen matt werden müsse. Die letztere Spielweise ist nicht von mir, ich nehme sie indessen auf; sie weicht bei dem 6ten Zuge von der meinigen ab und spart dadurch Zeit.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Ld3—g6	Dh3—g3:*)	4. Tf6—f2:	Lg4—e6:
2. Lg6—f7‡	Kg8—h8	5. Tf2—f8†	Le6—g8
3. Lf7—e6:	Dg3—f2:	6. Sa3—c2	Lc7—d6**)

*) Schwarz darf weder diesen Läufer nehmen, noch den Thurm abtauschen, weil das Matt mit Tf6—f8 unmittelbar, oder durch die Dame, nachdem diese den Thurm wieder genommen hat, erfolgen würde. Dh3—g3: ist daher der beste Gegenzug.

**) Geschieht statt dessen c6—c5 oder Lc7—e5, so folgt Kh6—g6.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
7.	TF8—c8	LD6—F4†	14.	SD3—F2	A7—A6
8.	KH6—G6	c6—c5***)	15.	SF2—E4	LD6—E7
9.	Sc2—E1	D5—D4 $)	16.	Tc8—E8	A6—A5
10.	c3—D4:	c5—D4:	17.	TE8—E7:	LG8—H7†
11.	SE1—D3	LF4—D6	18.	TE7—H7‡	KH8—G8
12.	SD3—F2	D4-D3 od. A.	19.	SE4—F6†	KG8—F8
13.	SF2—D3:	B7—B6	20.	TH7—F7 ≠	

***) Diese Züge sind nothwendig, um das Vordringen des Springers über D4 oder E3 zu verhindern.

$) Sonst opfert sich der Springer über F3 auf G5 und der Bauer giebt auf G7 Matt.

A.

12.	. . .	LD6—E7	16.	TE7—H7‡	KH8—G8
13.	Tc8—E8	LE7—H4:	17.	SE4—F6†	KG8—F8
14.	SF2—E4	LH4—E7 $$)	18.	TH7—F7 ≠	
15.	TE8—E7:	LG8—H7†			

$$) Sonst in 2 Zügen matt.

XXVIII.

Eine sechszügige Aufgabe von Vincenz Grimm in Aleppo, als Schachmeister rühmlich bekannt, daher auch die Abkürzung auf vier Züge aufbewahrt werden mag.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	SG8—H6	KG7-H6: od. A.	3.	TD5—D7	H7—H6
2.	SE7—F5†	KH6—G5	4.	TD7—G7 ≠	

A.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	. . .	f6-f5 od. B.	3.	Kg3—f4	Kf6—e6
2.	Se7—f5†̈	Kg7—f6	4.	Td5—d6‡	

B.

1.	. . .	Kg7-f8 od. C.	3.	Td5—d6	Ke8—f8
2.	Se7—f5	Kf8—e8	4.	Td6—d8‡	

C.

1.	. . .	Kg7—h8
2.	Td5—d8†	Kh8—g7
3.	Se7—f5‡	

XXIX.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	b2—b4†	c4—b3:	4.	Da6—c4†	Kb4—a3
2.	Tc3—c5†̈	Ka5—a4	5.	Lc2—b1	b3—b2‡
3.	Db7—a6†̈	Ka4—b4			

XXX.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Sd3—b4†	Kd5—e6	3.	La6—c8†	Ke6—e5
2.	Dc3—f6†̈	Lh8—f6:	4.	Lh6—f4†	Dh2—f4‡̈

XXXI.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Lb5—c6†	Df7—d5	3.	Dd2—e2†	Ke4—f4
2.	Kh1—h2	beliebig	4.	g2—g3†	h4—g3‡̈

XXXII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	D E5 — G7†	K F8 — E8	4.	K F4 — E5	E7 — E6
2.	D G7 — G8†	S D7 — F8	5.	S F5 — G7†	K E8 — E7
3.	C6 — C7†	T D8 — D7	6.	S H4 — G6†	S F8 — G6 ‡

XXXIII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	D B7 — A7†	L D3 — A6	4.	S C3 — A2†	K B4 — B3:
2.	D A7 — C7†	K A5 — B4	5.	D B6 — B5†	K B3 — C2
3.	D C7 — B6†	L A6 — B5	6.	D B5 — D5	A3 — B2 ‡

XXXIV.

	Schwarz.	Weiss.		Schwarz.	Weiss.
1.	T E8 — G8	G5 - G6 od. A.	4.	D F4 — F3†	D G5 — G4
2.	D F1 — F4†	D G3 — G5 *)	5.	S E6 — F4 ‡	
3.	T G8 — G6†	K H6 — H5			

*) Wenn Weiss mit D G3 — F4 die schwarze Dame nimmt, so folgt T G8 — G6† und dann gleich S E6 — F4 ‡.

A.

1.	. . .	D G3 — G4	4.	D F1 — F4:	beliebig
2.	T G8 — G6†	K H6 — H5	5.	D F4 — F3 ‡	
3.	S E6 — F4†	D G4 — F4:			

XXXV.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	D E5 — H8†	K H6 — G5	4.	T D4 — D5†	L D8 — G5
2.	D H8 — G7†	K G5 — H5	5.	K C5 — D4	D7 — D6
3.	L E4 — F3†	T G2 — G4	6.	L F3 — E2	F4 — F3 ‡

XXXVI.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	L G8 — F7†	T E6 — G6	4.	K F4 — G3	D7 — D6
2.	D G3 — H3†	L E7 — H4	5.	F2 — F3	D6 — E5:
3.	D H3 — F5†	L H4 — G5†	6.	D F5 — H3†	L G5 — H4 ‡

XXXVII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	T H4 — D4	L F8 - G7 od. H6	7.	K D4 — C5	K H8 — G7
2.	T D4 — D8†	L G7 — F8	8.	L H7 — G6	K G7 — H8
3.	K G6 — G5	K H8 — G7	9.	L G6 — F7†	K H8 — G7
4.	K G5 — F4	K G7 — H8	10.	T D8 — D5	E6 — D5:
5.	K F4 — E4	K H8 — G7	11.	D2 — D4	E7 — E6 ‡
6.	K E4 — D4	K G7 — H8			

Anmerk. Ein Schachfreund in Olmütz (Herr Mandelblüh) hat dieses Problem in 14 Zügen, mit der Bedingung, dass sich Weiss nichts schlagen lasse, mir gewidmet (Schachzeitung von 1852, S. 402). Die 7 ersten Züge und Gegenzüge sind dann dieselben, hierauf folgt:

8.	L H7 — B1	K G7 — G8	12.	T A8 — A7	K G7 — G8
9.	L B1 — A2	K G8 — G7	13.	L A2 — E6†	K G8 — G7
10.	D2 — D4	K G7 — G8	14.	L E6 — C4	E7 — E6 ‡
11.	T D8 — A8	K G8 — G7			

XXXVIII.

Nur die letzte der gestellten Aufgaben ist von mir, die beiden anderen sind durch die Bemühungen der Schachfreunde, eine Lösung zu finden, entstanden; die erste lieferten die Herren C. Nippel, Pfarrer in Pötzleinsdorf bei Wien, und Kipp, Artillerie-

Lieutenant in Münster, fast üdereinstimmend, die zweite zuerst Herr Jüdell in Hannover, wo man damals noch an der italiänischen Regel festhielt, und später ein Schachfreund in Triest. Ich gab gegen meine Gewohnheit ein sehr gefülltes Brett und eine ziemlich unnatürliche Aufstellung, verliess mich aber hauptsächlich auf eine nicht leicht zu vermeidende Schlinge; die ersten sieben Züge sind nämlich verhältnissmässig nicht so sehr schwer zu finden und der 8te, KE4—D5, scheint dann so plausibel, dass kaum Jemand an einen anderen denken wird, man kommt aber mit demselben nur zu einer vierzehnzügigen Lösung, und wird eben dadurch immer zu neuen Versuchen, einen Zug zu sparen, angespornt, diese bleiben aber erfolglos. Die hiesigen Freunde fanden die 14zügige Lösung sehr bald und unser Max Lange war sehr frappirt, als ich ihm auf seine Mittheilung erwiederte, dass der Läufer in 14 Zügen auf B7 matt gäbe. Herr Krome in Stade war mit im Geheimniss, ich hatte ihm die kleine Bosheit verrathen. Herr Mandelblüh in Olmütz hat mir sogar später (Jahrgang von 1853, S. 240) die 14zügige Lösung gewiedmet; meine 13zügige aber hat Niemand herausgeklügelt, während manche spätere und verhältnissmässig schwerere Probleme nicht denselben Ruhm der Unerforschlichkeit behalten haben.

(Die Züge von Schwarz sind theils gezwungen, theils indifferent.)

a) Selbstmatt in 13 Zügen, ohne weitere Bedingung.

Auflösung des Herrn Nippel.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	D4—C5†		5.	LH5—E8†	
2.	DE4—B1†	KB4-A4 od. A.	6.	SG4—E3†	
3.	TF7—A7†		7.	TA7—A6:	
4.	C5—B6:		8.	KF3—G2	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. K G2 — H1		12. D C3 — D3	
10. D B1 — B3		13. S E3 — G2	H3 — G2 ‡
11. D B3 — C3			

A.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
2. . . .	K B3 — C4	8. D D1 — D2†	
3. S D5 — B6‡		9. K G2 — H1	
4. D B1 — D1†		10. D D2 — D1	
5. L H5 — G6		11. D D1 — D3†	
6. S G4 — F2		12. D D3 — E4	
7. K F3 — G2	K D4 — E3	13. D E4 — G2†	H3 — G2 ‡

Da die Spielarten des Herrn Kipp im Ganzen wenig abweichen, so kann ich in Betreff derselben auf die Schachzeitung von 1853, S. 170 verweisen.

b) Selbstmatt in 13 Zügen, mit Anwendung einer italiänischen Regel.

Auflösung des Herrn Jüdell.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. S G4 — E3†	K C4 — B3	8. S E3 — G4	H4 — H3
2. D E4 — B1†	K B3 — A4	9. S E6 — G5	F6 — G5:
3. D B1 — C2†	S C5 — B3	10. T F5 — C5	G5 — F4:
4. T F7 — A7†	L B5 — A6	11. K F3 — F2	F4 — F3
5. L H5 — E8†	S B6 — D7	12. K F2 — G1	F3 — F2†
6. S D5 — C7	H6 — H5	13. K G1 — H1	F2 — F1*) ‡
7. S C7 — E6	H5 — H4		

*) Der Bauer F1 wird Dame oder Thurm, weil Schwarz den weissen Läufer noch hat und auf einem weissen Felde stehend der Bauer zum schwarzen Läufer nicht werden

kann, ebenso wenig Schwarz bei dem Besitze zweier Springer einen dritten hinzuzufügen berechtigt ist. Dame oder Thurm aber geben Matt.

c) Selbstmatt nach deutschen Regeln. Es darf kein schwarzer Stein genommen werden.

Meine Lösung.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. SG4—E3†		8. TF5—c5	F6—F5†*)
2. DE4—B1†		9. KE4—D5	
3. DB1—c2†		10. LB4—c3	
4. TF7—A7†		11. Tc5—A5†	
5. LH5—E8†		12. Sc7—B5†	
6. SD5—c7		13. SE3—c4†	LB5—c4 ‡
7. KF3—E4			

*) oder H4—H3; die Reihenfolge der Gegenzüge ändert nichts.

XXXIX.

Es giebt zwei Spielarten, die eine, welche weniger schön ist, wurde gefunden und aus diesem Grunde die erschwerende Bedingung, dass kein Stein genommen werden dürfe, hinzugefügt. Ich hätte auch die Aufgabe so stellen können: „Weiss soll Schwarz zwingen in 11 Zügen matt zu machen und zwar a) mit dem Bauer A5 und b) mit dem Bauer A6“.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Sc5—B7†		4. TF7—D7†	
2. SB7—D8†		5. DG6—G2†	
3. DG2—G6†		6. KB3—c3	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. L A4 — B3†		10. S C1 — A2	
8. L B3 — C2		11. S A2 — B4†	A5 — B4 ‡
9. S E2 — C1			

XL.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. S F8 — H7†		8. S B4 — D3	
2. L D1 — G4†		9. L C3 — A5	
3. S D4 — C2		10. F2 — F3	
4. S C2 — B4		11. S H7 — F6†	
5. K F1 — E2		12. S F6 — D5	K — D7
6. K E2 — D3		13. T H8 — D8†	
7. K D3 — E4		14. L A5 — B4	C6 — D5 ‡

XLI.

Anmerk. Diese Aufgabe, welche ich ungeachtet der geringeren Zahl von Zügen für schwerer halte als die sogenannte harte Nuss (Nr. XXXVIII.), wurde zuerst von Herrn Krome in Stade gelöset.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. C2 — C4		6. D G2 — G8†	
2. K D2 — C3		7. S D3 — C5†	
3. D H7 — H3†		8. L D1 — C2†	
4. D H3 — G2†		9. D G3 — D6	
5. L E5 — F4†		10. D D6 — D4†	C5 — D4 ‡

XLII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	G5 — F6†̈	K F4 — F5 :	4.	T D3 — E3†	S D5 — E3 :
2.	L G2 — H3†	K F5 — E4	5.	S D1 — F2†̈	L E1 — F2 :
3.	D D8 — D5†̈	S B4 — D5 :	6.	T A8 — E8†	L B5 — E8 ‡̈

XLIII.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	D C4 — D3†	K E3 — F4	7.	D G5 — F5†	K F7 — E7
2.	D D3 — F3†	K F4 — G5	8.	D F5 — F8†	K E7 — D7
3.	T H2 — H5†	K G5 — G6	9.	D F8 — E8†	K D7 — C7
4.	D F3 — F5†	K G6 — G7	10.	D E8 — D8†	K C7 — B7
5.	D F5 — G5†	K G7 — F7	11.	K D5 — C4†	D6 — D5†
6.	T H5 — H7†	L F8 — G7	12.	K C4 — B3	C5 — C4 ‡

XLIV.

Zuerst gelöset von Herrn Fischer.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	T C3 — C2†	K A2 — B3	9.	D A3 — B3†	K B1 — A1
2.	D C1 — B2†	K B3 — A4	10.	T C3 — C1†	L E4 — B1
3.	S E4 — C5†	D6 — C5 :	11.	K B6 — A5	G3 — G2 od. A.
4.	D B2 — A2†	K A4 — B4	12.	K A5 — A4	G2 — G1*)
5.	D A2 — A5†	K B4 — B3	13.	T C1 — G1 :	B7 — B6
6.	T C2 — C3†	K B3 — B2	14.	D B3 — C3†	K A1 — A2
7.	D A5 — A3†	K B2 — B1	15.	T G1 — D1**)	L B1 — C2†
8.	L D5 — E4†	L G2 — E4 :	16.	D C3 — B3†	L C2 — B3 ‡̈

*) Auf 12. . . . B7 — B6 folgt 13. D B3 — C3†, K A1 — A2; 14. T C1 — G1 u. s. w.

**) Auch kann der Thurm auf andere Felder derselben Reihe, E1, F1 oder H1, gehen.

A.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
11.	. . .	b7—b6†	14.	Tc1—g1	Lb1—c2†***)
12.	Ka5—a4	g3—g2	15.	Dc3—b3†	Lc2—b3 ‡
13.	Db3—c3	Ka1—a2			

***) Wenn der Läufer nicht Schach bietet, so folgt 15. Dc3-c2† und der weisse König wird ebenfalls durch den Läufer matt gesetzt.

XLV.

Die Aufgabe wurde frageweise gestellt, weil der Satz, dass die vereinigte Kraft von Dame und Thurm den feindlichen König auf ein beliebiges Feld treiben könne, bereits praktisch dargethan war, es mithin, da der Freibauer g3 Dame werden kann, nur darauf ankam, die kürzesten Wege zum Ziele zu finden. Ich bewerkstellige das Selbstmatt in folgenden 25 Zügen.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	g3—g4	Die Züge von	14.	Kc8—b8	
2.	Tf4—f2	Schwarz sind	15.	Kb8—a8	
3.	Lg5—e3	alle gezwun-	16.	Le3—a7	
4.	g4—g5	gen.	17.	Tf2—f6†	
5.	g5—g6		18.	Dg4—h5†.	
6.	g6—g7		19.	Tf6—g6†	
7.	g7—g8D		20.	Dh5—g4†	
8.	Dg8—g4		21.	La7—b8†	
9.	Kh4—g5		22.	Tg6—g5†	
10.	Kg5—f6		23.	Dg5—c8†	
11.	Kf6—e7		24.	Tg5—h5	g2-g1D od. bel.†
12.	Ke7—d8		25.	Dc8—b7†	Lh1—b7 ‡
13.	Kd8—c8				

XLVI.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Lg2—d5†	Kh8—g7
2.	Lf4—e5†	Kg7—h7*)
3.	Ke7—f8	g6—g5
4.	Ld5—g8†	Kh7—g6
5.	Le6—f7†	Kg6—h7**)
6.	h4—g5:	h5—h4
7.	Le5—g7	h4—g3:
8.	g5—g6†	Lf5—g6:
9.	Lf7—g8‡	

*) Sonst früher matt.

**) Wenn Schwarz statt dessen K—h6 zieht, so ändert sich nur die Reihenfolge der Züge.

XLVII.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Ka5—b6	b5—b4 od. A.
2.	c6—c7	b4—b3
3.	Kb6—a6	b3—b2
4.	Sd2—c4	b2—b1D
5.	c7—c8D†	Db1—b8
6.	Sc4—b6‡	

A.

	Weiss.	Schwarz.
1.	. . .	Ka8—b8
2.	c6—c7	Kb8—c8*)
3.	Kb6—c6	b5—b4
4.	Sd2—e4	b4—b3
5.	Se4—d5‡	

*) Wenn der König nach a8 zurückgeht, so hat er einen Zug verloren und das Matt erfolgt ebenfalls in 5 Zügen.

XLVIII.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sf5—e7†	Sg6—e7:
2.	Lc2—h7†	Kg8—h8
3.	Lh7—g6†	Kh8—g8
4.	Th3—h8†	Kg8—h8:
5.	Dd1—h5†	Kh8—g8
6.	Dh5—h7‡	

XLIX.

Von diesem und dem letzten Probleme sind die Auflösungen noch nicht durch die Schachzeitung mitgetheilt worden.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. SE3 — D5	c6 — D5 : od. A.	3. DD1 — H5†	KH7 — G7*)
2. TC7 — H7‡	KH8 — H7	4. TE1 — E7† u. s. w.	

*) Wenn der feindliche König statt dessen nach G8 geht, so folgt erst DH5 — G6 und dann ebenfalls TE1 — E7.

A.

1. . . . DG5 — c7
2. SD5 — c7: TA8 — D8
3. DD1 — H5 u. s. w. In dieser Stellung ist Weiss mit Dame gegen Thurm im augenscheinlichen Vortheil.

L.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. DD3 — D8†	KF8 — G7	5. DF7 — F8†	DG3 — G8
2. TF3 — G3†	DH2 — G3:	6. E6 — E7	DG8 — F8:
3. DD8 — E7†	KG7 — G8	7. E7 — F8 : T†	KF8 — G7
4. DE7 — F7†	KG8 — H8	8. SF4 — E6 ‡	

Aufsätze aus der Schachzeitung.

Ueber Schachprobleme.

(Jahrg. v. 1847, S. 1—7.)

In einer Beurtheilung der Schachzeitung wurde angedeutet, dass bedingte Probleme, deren sie einige gebe, für die Schachkunst und Wissenschaft von wenig Belang, nur als Auswüchse eines verbildeten Zeitgeschmacks zu betrachten sein dürften.

Diese Ansicht wird mehrfach getheilt, und ist daher einer nähern Prüfung nicht unwerth. Wir hörten zuweilen die Frage: Wozu das Kopfbrechen über Fälle nütze, die gar nicht vorkommen können? ja selbst manche Anweisung, dergleichen Probleme zu machen, führt dies Geschäft fast auf einen mechanischen Handgriff zurück. „Man stellt“, sagt Brede in seinem Almanach für Freunde vom Schachspiel, S. 108, „den schwarzen König matt, wendet dazu möglichst wenige Mittel an, und ersetzt die Fehlenden durch Steine des Mattgestellten, welche dem Könige die noch offene Retraite rauben“ etc. Ob diese Verfahrungsweise die richtige sein könne, werden wir später erörtern und wenden uns zuerst zum Hauptgegenstande der Untersuchung.

Unbedingt können, streng genommen, nur Probleme genannt werden, welche die Lösung wissenschaftlicher Zweifel bezwecken. Jedes Endspiel ist mindestens an die Bedingung geknüpft, dass das Resultat mit den möglichst wenigen Zügen erreicht werde. Die angegebene Zahl der Züge bezeichnet nur das Resultat, wie der Verfasser es gefunden hat, sein Problem ist nur correct bei der sich ergebenden Unmöglichkeit einer Lösung in weniger Zügen. Muss dies eingeräumt werden, dann wäre der Vorwurf nicht gegen die Bedingung, sondern nur gegen den Missbrauch gerichtet; was aber ist Missbrauch? Wo die Kräfte ganz gleich sind, da gelten für beide Theile die Regeln des einfachen Kampfes; Ziel ist, der Sieg, und das Streben, ihn binnen kürzester Frist zu erringen, das wahre Wesen der Kunst. Aber es giebt überall Starke und Schwache, deshalb bedarf es der Ausgleichungsmittel. Schelten wir doch schon den starken Knaben, der seine Kraft gegen Schwächere missbraucht, weshalb sollte denn ein Schachmeister sich nothgedrungen mit jenem auf eine Linie stellen? Wie viel verborgene Kraft bliebe unentwickelt, wie viel köstliche Blüthen gingen verloren durch solche Beschränkung der Kunst? Die Ausgleichungsmittel können sehr mannigfach, das gewöhnlichste derselben mag das Vorgeben sein; gegen dieses wird, wie es scheint, nichts erinnert. Dem grossen Stamma gab der grössere Philidor den Zug, die Remispartie als gewonnen und wettete dann fünf gegen vier; St. Amant gab mehrmals den Zug und drei Bauern, Cochrane in Indien die Königin vor; unser Bledow spielte in den letzten Lebensjahren fast nur mit Vorgeben, die Anweisung zu Spielen der Art ist ein Theil des Lehrbuchs geworden. Es sind bei diesem Ausgleichungsmittel die feinsten wie die schwersten Gewichte in die Schale zu legen; dennoch gefährdet das Vorgeben leicht das Interesse des Spiels, oder stellt dieses

doch ganz ausserhalb gewöhnlicher Regeln, weil für den Vornehmenden der Abtausch stets, auch da rathsam wird, wo in gewöhnlichen Partieen jede Veranlassung dazu fehlen würde. Vielleicht war dies ein Hauptgrund, weshalb man noch in neuerer Zeit aut andere Mittel bedacht war. Das verwerflichste derselben scheint mir das von dem General Zuylen van Nieveld empfohlene und noch in neuerer Zeit gegen Herrn Alexandre angewendete einer durchs Loos bestimmten Aufstellung der Officiere zu sein; denn es soll die Studien paralysiren, sie werden gleichsam als ein Uebel betrachtet, das man wegschaffen müsse; wozu nützen sie, wenn immer der Zufall regiert? Man hätte den Herrn General fragen können: Ob es wohl der Mühe lohne, rechts fechten zu lernen, wenn man sich nachher immer nur links schlagen dürfe, damit die Fechtkunst keinen Vortheil gewähre? Ganz anders aber verhält es sich mit Ausgleichungsmitteln, die dem Genius ein neues Feld der Thätigkeit öffnen.

Zu diesen gehört namentlich das Matt auf bestimmten Feldern, oder mit bestimmten Steinen. Ersteres ist im Allgemeinen weniger schwierig, denn wer zum Beispiel den Thurm vorgeben kann, wird leicht ohne Vorgeben so viel Uebermacht gewinnen, als erforderlich ist, um den König auf ein bestimmtes Feld zu treiben; Letzteres aber erfordert gleiche Meisterschaft und Sicherheit im Angriff und Abwehr, denn vom Gegner wird der vorher bezeichnete Stein als Ziel des Angriffs ins Auge gefasst, dieser muss zugleich geschützt und auch so gestellt werden, dass er zu geeigneter Zeit den Kampf endigen kann. Beide Bedingungen stehen der des Vorgebens nahe, aber der Triumph eines Sieges mit dem vorher bezeichneten Steine ist gewiss grösser, als der eines mit Vorgeben gewonnenen Spiels. Liegt nun hier nur eine Steigerung der Schwierigkeit vor, weshalb sollte man sich dieser

enthalten? Auch in misslungenen Versuchen übt sich die Kraft, es hat daher auch ein unerreichbares Ziel seinen Nutzen; aber wie könnte man sagen, dies Ziel sei unerreichbar, da ein Heer von Problemen seine Erreichbarkeit zeigt, und schon mancher Meister auch in wirklich gespielten Partieen sie nachwies. So wenig man sagen kann, das Vorgeben der Königin sei ein Missbrauch des Ausgleichungsmittels, so wenig kann man dies von dem bedungenen Matt mit bestimmten Steinen behaupten, nur darauf kommt es an: Ob das Mittel zu Ausgleichung eines Missverhältnisses der Kräfte ein brauchbares sei?

Als missbräuchliche Bedingungen bei Problemen wären hiernach allenfalls nur solche zu bezeichnen, in denen das Wesen des Spiels und der Kunst untergehen würde, phantastische Aufstellungen, bei denen der ganze Werth der Aufgabe nur in ihrer Schwierigkeit liegt, und Selbstmatts. Sie sind das, was in der Musik Capriccio's sind; aber soll ein Meister niemals dergleichen spielen? Sie sind eine verkehrte Welt, aber, wie Tieck sagt: „Verkehrt sie nur noch einmal, so kehrt Ihr die rechte Seite heraus und Ihr sagt dann nicht, darin ist kein Verstand!“

Wer das letzte so einfach und schön gedachte Selbstmatt unseres Bledow (s. Jahrg. von 1846 der Schachzeitung, S. 68) zu lösen versucht, wird bei der Lust des Gelingens noch ein Lächeln übrig haben über die wunderlichen Leute, die eine solche Composition für eine Geburt des verbildeten Zeitgeschmacks ausgeben wollen.

Aus dem Gesagten ziehen wir den Schluss, dass sich die grössere oder geringere Brauchbarkeit eines Problems überhaupt nicht durch die grössere oder geringere Schwierigkeit der Bedingung bestimmt; auch die einfache Aufgabe, in einer bestimmten Zahl von Zügen das Matt zu geben, kann ganz unbrauchbar sein, wenn

in keinem Spiele jemals die construirte Aufstellung vorkommen könnte, sie gewährt dann nur das Vergnügen der Lösung und wird nachher vergessen; dieser Fall wird insbesondere dann eintreten, wenn sie mehr oder weniger mechanisch, nach Brede's Anleitung rückwärts vom Matt construirt ist, denn weil bei dieser Verfahrungsweise jeder Stein nur da eingemauert wird, wo er dem Problembau Haltbarkeit giebt, so gehen daraus am leichtesten Stellungen hervor, die mit jeder Spielart, vor den componirten Zügen, in offenbarem Widerspruch stehn. — So hatte einmal ein Beamter einen Diebstahl fingirt und die Erzählung des Hergangs rückwärts vom angeblichen Entspringen des Diebes ganz gut componirt, bedachte aber nicht, dass der Dieb die Zeit vom Kommen zum Entspringen verleben, und vor dem Kommen einen Plan machen musste. Nach unserm Dafürhalten giebt es einen einfachern Weg beim Componiren von Problemen, mögen diese mehr oder weniger bedingt sein, selbst Freude zu haben und Andere durch die Composition zu erfreuen, zugleich das blos Mechanische zu vermeiden und für Andere die Uebung fruchtbringend für die Fortschritte in der Kunst zu machen.

Man wähle aus einer fingirten oder gespielten Partie eine Stellung, welche Interesse gewährt, und construire das einfache Matt in den mindest wenigen Zügen; scheint diese Lösung zu einfach, so lassen sich leicht Schwierigkeiten bilden; diese mache man so lange zum Gegenstande des Nachdenkens, bis man selbst die Lösung wenigstens für einigermaassen schwer hält. Jetzt knüpfe man das Matt an eine Bedingung und erforsche, ob mit dieser und in wie viel Zügen die Lösung erfolgen könne? Ist man darüber im Klaren, dann verrücke man einen zur Lösung wesentlich nöthigen Stein, dann wieder einen und so ferner; man arbeitet freilich nicht rasch, hat aber ausser der Freude des Gelingens auch den Nutzen

der Uebung in vielfachen Combinationen, welche die Schachfreunde bei jedem Probleme fortsetzen können und die für den Fortschritt gewiss fruchtbringend sind.

Das Diagramm No. IV. des Anhangs macht die Verfahrungsart und die Gradation der Schwierigkeit deutlicher.

Dort ist das einfache Matt in vier Zügen zu geben; dies wäre daher die erste Aufgabe, dann dieselbe mit der Bedingung, keinen feindlichen Stein zu nehmen.

Die dritte besteht darin, dass der Bauer in sieben Zügen Matt geben soll, ohne einen der feindlichen Steine zu nehmen.

Die vierte ergiebt sich, wenn man den Bauer, welcher Matt geben soll, ein Feld weiter zurück stellt; die ganze Combination wird dadurch verändert, das Matt kann nur erzwungen werden in neun Zügen und mit nachgegebener Erlaubniss, einen der feindlichen Steine zu schlagen.

Auf dem Diagramm Nr. V.: Matt in neun Zügen mit dem Bauer, muss Schwarz wenigstens einen Stein behalten.

Bei dieser Lösung ist der Läufer a3 ein wesentlich nöthiger Stein; man stelle ihn statt dessen auf c1, und die ganze Combination ist wieder verändert, die Lösung mit gleicher Erlaubniss, einen Stein zu schlagen, nur in 11 Zügen mit dem Bauer möglich, wie aus dem Diagramm No. VI. sich ergiebt.

Wenn unsere Leser diese Uebung fortsetzen wollen, so werden sie ausser dem Vergnügen der Lösung vielleicht auch das der Entdeckung haben, und nicht blos mechanisch, sondern geistig angeregt Neues, ja Besseres schaffen, weil das Neueste zugleich das Schwerere ist.

Um übrigens den Beweis zu geben, dass auch in der einfachen Partie am Brett zu Zeiten Endspiele vorkommen, die trotz der in solchem Falle gewiss natürlichen Stellung der Steine doch

als Probleme betrachtet werden können, sind im Decemberheft der Schachzeitung von 1846 unter No. XXXII. nicht blos eine derartige Endstellung aus einer gespielten Partie mitgetheilt, sondern auch im Januarhefte von 1847 die Partieen No. XL. und XLI. nur bis zu Stellungen fortgesetzt, die sich zu Aufgaben, wenn auch nicht eben sehr schwierigen, eignen.

Wenn es auch im Allgemeinen nicht empfohlen werden kann, in der lebenden Partie von vornherein auf glänzende und überraschende Angriffe, die in den seltensten Fällen zugleich ganz correct sind, zu sinnen, so wird doch ein feiner Spieler, namentlich wenn er sich in einer offenbar stärkern Stellung befindet, nicht verabsäumen, auch solche, oft mit Aufopferung eines Steins verbundene, Wendungen des Spiels in Ueberlegung zu nehmen, und dann gewiss zuweilen sein Nachdenken durch Auffindung eines interessanten Endspiels belohnt sehen.

Ueber den relativen Kunstwerth der Schachprobleme.

(Jahrg. von 1848, S. 401—410.)

„O wie sehr viel schwieriger ist es doch, für irgend eine „bestimmte Spieleröffnung auch nur die ersten sieben besten Züge „mit überzeugender Gewissheit festzustellen, und als die besten in „allen ihren möglichen Folgen zu analysiren, als ein, wenn auch „schwer zu lösendes Problem in sieben Zügen zu erfinden! — Wie „sehr viel bequemer also, interessante Aufgaben der Art zu com„poniren“, etc. (Schachztg. Jahrg. von 1848 S. 29.) — Mit demselben Rechte könnte man sagen: O wie hoch steht der Ernst über

dem Scherz, der Scharfsinn über dem Witz, die Wissenschaft über der Kunst, wie sehr viel bequemer ist daher Scherz, Witz und Kunst! —

Einem Jeden ist nur das bequem, was für ihn sich eignet, Jeder aber ist geneigt, seine Arbeit für die schwerste zu halten, das liegt einmal in der Menschennatur. Der gründlichste Wissenschaftsforscher brächte vielleicht keine, auch nur erträgliche Novelle zu Stande und der grosse Cervantes hätte seinerseits wohl den Apfel ruhig verzehrt, aus dessen Fall der grosse Newton die Gesetze der Schwere entnahm! Was sich in getrennten Sphären bewegt, wird sich immer der Vergleichung entziehen, so wie der Begriff von Schwer und Leicht selbst, denn manches muss ja schwer, manches muss leicht sein, damit man es lobe und was am leichtesten scheint, ist oft das Schwere. Kunst und Wissenschaft gehen Hand in Hand, unterscheiden sich aber wie Verstand und Gefühl. Unbillig wär's, wegen der vielen schlechten Romane den Roman für etwas leichtes zu halten und viele Sonnette können recht schlecht sein, ohne dass man das Sonnett für verwerflich erklärt: so auch bei Problemen; die Bestimmung ihres relativen Kunstwerthes ist daher nicht uninteressant.

Das Problem ist ein Kunstwerk, oder soll es doch sein; bei der Beurtheilung des relativen Kunstwerthes desselben kommt es auf den Gedanken und dessen mehr oder minder gelungene Ausführung an. So wie überhaupt in der Kunst höchstes Ziel die Classicität ist, so wird auch bei einem Schachkunstwerk das in seiner Art innerlich und äusserlich Vollendete, mithin Mustergültige, auf der höchsten Stufe stehen, gegenüber dem Fabrikat, das, insofern es nur eine mechanische Fertigkeit fordert, auf der niedrigsten steht; und so wie jede Literatur ihre Periode der Classicität hat, so lässt sich auch durch Vergleichung einigermaassen be-

stimmen, ob die gegenwärtige Zeit in Beziehung auf Kunstwerke, die in Problemen bestehen, noch ungebildet oder schon verbildet und überbildet genannt werden müsse. Fast möchte man das Letztere glauben, weil der Zeitgeschmack beinahe immer ein Wendepunkt ist, der Moment, wo die Fluth des Schlechten auch das Gute verschlingt.

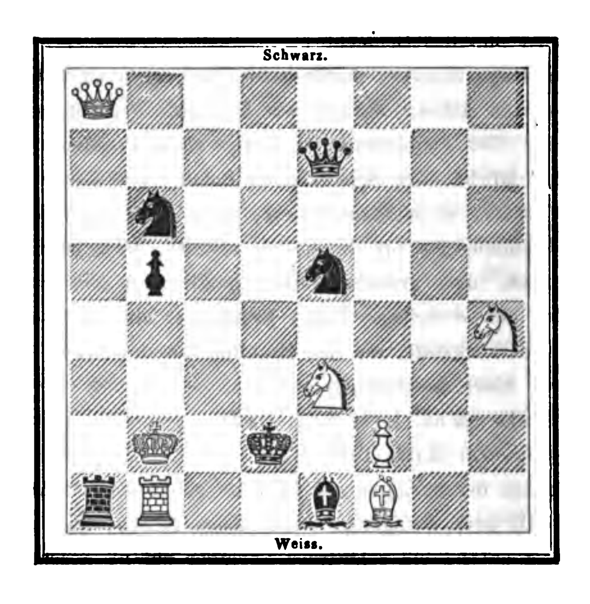
Was ist nun das Schlechte?

Die richtige Antwort dürfte sein: das mechanisch Gemachte. Es umfasst alle Arten, wuchert wie Unkraut, gedeiht im dürftigsten Boden. Der Problemmacher fertigt seine Probleme, wie der Korbmacher Körbe, der Schuhmacher Schuhe von allen Dimensionen, in Vorrath, er schmunzelt nur, wenn Herr G. Walker die vier- oder fünfzügigen für die besten erklärt, weil es für ihn ja ein Spass ist, dem grossen Meister gefällig zu sein und er nun auf Kunden um so sicherer hofft. Treten wir auf ein paar Augenblicke in die Werkstatt, um den Gesellen bei der Arbeit zu sehen. Er sitzt vor einer Aufstellung.

Weiss: Kb2, Lf1, Se3, Bf2;
Schwarz: Kd2, Td1, Le1,

so dass mithin der Springer auf c4 matt geben kann. Aber jeder Anfänger will doch wenigstens zwei Züge rathen, also wird eine weisse Dame auf b7 ein schwarzer Springer auf b6 geschoben und der Wunsch ist erfüllt. Jemand fordert ein Matt in drei Zügen; dann verfügt sich die waisse Dame auf a8, eine schwarze Dame wird auf e7 und ein schwarzer Bauer auf b5 gestellt und die Arbeit ist fertig, aber — sie ist noch nicht gut, dazu würden, nach Walker, vier Züge gehören, „eine Kleinigkeit!“ der Problemmacher versetzt den schwarzen Thurm von d1 auf a1 und schiebt noch einen weissen Thurm auf b1 dazwischen. Einer oder der Andere hätte indessen doch wohl für fünf Züge gestimmt; „Gut,“

dann rückt noch ein weisser Springer auf H4 und ein schwarzer wird auf E5 als Schildwacht postirt. Das Diagramm nimmt sich nun nicht viel schlechter als andere aus, und mancher Uneingeweihte hält wohl gar das Schaumgold für ächt. Man werfe nur einen Blick auf dasselbe;



die beiderseitige Streitmacht ist völlig gleich, das gefährliche Feld c4 ist dreifach gedeckt, der Angriff desselben bietet Schwierigkeit dar; Weiss wird vielfach von feindlichen Steinen bedroht, Dame, Thurm und Springer werden geopfert, was will man denn mehr! — Je nun, wenn man nichts weiter verlangt, dann wart' ich auf bessere Zeiten und es könnte mir sogar angenehm sein, wenn man das Schlechte, das ich zu produciren versuchte, für relativ gut

halten wollte, aber einmal kommt wohl die Zeit, wo man etwas mehr, nämlich einen Gedanken verlangt, dessen Spiegelbild das Problem ist.

Für unseren Zweck wird es genügen, eine flüchtige Andeutung der Fehler des mechanisch componirten Problems zu geben. Dasselbe muss erstens in sehr vielen Fällen auch ein formloses sein; formlos nennen wir, was zwar an sich möglich, aber bei keiner irgend denkbaren Spielweise wahrscheinlieh wäre. Wie sollte, um noch einmal auf das oben gegebene Beispiel zurückzukommen, der Thurm A1 in die Lage gerathen sein, von drei Steinen zugleich auf einem Eckfelde angegriffen zu werden, und zwar durch einen anderen Thurm, die Dame und den feindlichen König? Nur weil es gerade vier Züge sein sollten, kam der Thurm auf A1.

Ein noch schlimmerer Fehler ist zweitens das Formwidrige der Probleme, nämlich Alles, was mit dem Gange der Steine und den Regeln des Spiels gänzlich unvereinbar sein würde. Bleiben z. B. die Bauern des Königs und Königspringers noch auf ihrem Standfelde unberührt stehen, so ist jeder Platz, welchen der Königsläufer ausser seinem Standfelde einnehmen könnte, unmöglich, und doch haben selbst grosse Meister sich solcher Formwidrigkeiten schuldig gemacht.*)

Eine dritte Art bringt es bis zu wahrhafter Unform und stellt sich als Ungeheuerchen der Welt dar. Man betrachte beispielsweise

*) Relativ möglich könnte die Stellung dadurch werden, dass ein Bauer, zur Dame gehend, Läufer geworden wäre, wie Preussler S. 49 dies ausführt, wahrscheinlicher kam durch einen Druckfehler (F statt P) der Läufer in Stamma's Aufstellung seines achten Spiels. Da er indessen einmal dasteht, so darf man ihn wohl als Beispiel citiren.

ein dreizügiges Problem des berühmten la Bourdonnais, (in der Alexandre'schen Sammlung S. 44 Nr. 162) das noch dazu falsch ist. Ein plumper und schwacher Angriff gegen unmögliche Bauern, als Landsturm in eine Ecke verpackt. *Tant de bruit pour une ommelette!* —

Eine vierte Gattung ist die der geputzten Probleme. Manche mechanisch verfertigte sind nämlich so fadenscheinig, das es wenigstens keiner Ariadne-Fäden bedürfte, um aus ihren Labyrinthen ins Freie zu kommen, darum wird die Armuth durch Zierrath verhüllt, der Problemvater stattet sein Kind aus wie der Bettler — mit Flicken. Diese kommen mir wie die Auswüchse manches schlechten Romans vor, die ganz unerklärlich sein würden, wäre nicht nach der Elle verkauft. Eine Menge Figuren stehen da, wie jene Beiden, von denen der Eine nichts that, der Andere ihm half.

Andere Probleme giebt es fünftens, man könnte sie irrende nennen, deren Erfinder im Verfolgen irgend einer fixen Idee den Wald vor den Bäumen nicht sehen, sich stets auf einer Bahn mit Hindernissen bewegen, während ein kürzerer bequemerer Weg sie an's Ziel geführt hätte.

Im Allgemeinen darf man behaupten, dass Abkürzungen, die ganz auf flacher Hand liegen, z. B. bei Nr. 48. im Juliheft der *Chess-Player's Chronicle*, nur in der mechanischen Verfertigung des Problems ihre Erklärung finden. Auch unser eignes Problem ist ein Belag für die Behauptung, denn der aufmerksame Leser entdeckte gewiss längst, dass es als fünfzügiges schon in vier, als vierzügiges aber schon in drei Zügen gelöst werden kann.

Endlich sechstens ist auch des Plagiats zu erwähnen, nicht des offenen Plagiats, wie es bei Schriften vorkommt, wo der Gedanke durch Worte ausgedrückt wird, und der Plagiar sich mit dem Gedanken auch der Worte mehr oder minder bemächtigen

muss. Es unterliegt zwar keinem Zweifel, dass auch ein solches Plagiat an Problemen begangen werden könne. So ist z. B. die bekannte Idee Stamma's, ein ersticktes Springermatt in einer Ecke des Brettes mit Opfer der Dame, vielfach Gegenstand von Plagiaten gewesen, nach Alexandre haben sich Silberschmidt, Koch und Lolli dieses fremden Eigenthums bemächtigt*) und wer weiss, wie viele Diebstähle der Art man bei genauerer Haussuchung noch entdeckte.**)

Ebendaselbst wird ein *Amateur* von einem Ungenannten und weiterhin von einem Genannten bestohlen, nämlich vom Ungenannten in Lille. Ja selbst das Titelblatt der *Chess-Player's Chronicle* ist dem Plagiat nicht entgangen, ein *Amateur* liefert einen kurzen Auszug daraus.***)

Wir haben es aber hier mit einer anderen Sorte, nämlich mit dem versteckten Plagiate zu thun. Weil nämlich jedes Diagramm nur das Spiegelbild einer Idee ist (wenn nämlich eine solche vorhanden), die Idee aber gewissermassen gestaltlos, oder doch ein

---

*) Alexandre S. 3, Nr. 15; S. 42, Nr. 149; S. 67, Nr. 26.

**) So hat z. B. Dollinger (s. Alexandre S. 75, Nr. 74) den Zug der Dame auf das feindliche Springerfeld so lieb gewonnen, dass er ihn dem Stamma zu Ehren ganz unnützer Weise macht, wo auch ohne ihn, in drei Zügen das Matt erfolgen könnte; und selbst der grosse d'Orville hat in seinem 79. Spiele nur eine verbesserte Auflage des Dollinger'schen gegeben, indem er dessen Fehler vermeidet, und die Dame in den Stand setzt, mit Fug und Recht auf das feindliche Springerfeld zu gehen (s. Alexandre S. 81, Nr. 109).

***) Alexandre, S. 13, Nr. 75 u. S. 14, Nr. 80, sodann S. 57, Nr. 242 u. S. 62, Nr. 273 und endlich S. 14, Nr. 77.

Proteus, der, in tausend Gestalten sich zeigend, äusserlich anders, innerlich identisch derselbe, durch die Aufstellung seinen dermaligen Körper bekommt, so tritt dadurch auch die Möglichkeit ein, die fremde Idee, von ihrem Körper getrennt, zum Object eines Plagiats zu machen und ihr sodann einen anderen Körper zn geben. Auch dies ist mechanische Arbeit, die nur eine gewisse Fertigkeit in Handgriffen fordert. Die Geschicklichkeit solcher Mechaniker besteht eigentlich darin, dass sie die fremde Idee vortrefflich maskiren, oder besser gesagt, sie bekleiden sie mit dem eigenen Schlafrock, damit Jeder glaubt, sie gehöre ins Haus.

Zuweilen kann allerdings das neue Kleid von besserem Stoffe sein, man kann die Arbeit einer guten Uebersetzung vergleichen, aber die Bestimmung des Werths einer solchen, einer mehr oder minder geschickten Nachbildung von Gegenständen der Kunst, beschäftigt uns hier nicht und gehört in ein anderes Fach, wir haben es hier nur mit dem Geschaffenen im engeren Sinne, mit dem Erfinden zu thun.

Den Uebergangspunkt aus dem Gebiete des mechanisch Gemachten in das Gebiet des geistig Erzeugten, das Mittelglied zwischen beiden, bildet der Scherz. Er macht nicht auf Unsterblichkeit Anspruch, es genügt ihm, wenn er für den Moment Unterhaltung gewährt, aber auch der gute Scherz muss originell, er muss geistig erzeugt sein.

Der Scherz hat ein weites Gebiet, ein so weites, dass es kaum möglich sein würde, seine Gränzen zu ziehen. Wir versuchen es nicht und beschränken uns auf die Bemerkung, dass Alles, was Parodie und Satyre, Allegorie, Räthsel- und Formenspiel, Rebus, Capriccio heisst, mit zu diesem Gebiete gehört. Der Scherz unterscheidet sich vom Ernste besonders dadurch, dass er an der Wiederholung, und durch sie erkrankt, veraltet und stirbt, wäh-

rend der rechte Ernst gerade durch Wiederholung gedeiht und, in der Wissenschaft wie in der Kunst, einem Saamenkorn gleicht, das erst, zum Baume gereift, den späten Enkeln vollen Nutzen gewährt.

Die Partie im Ganzen, von der Eröffnung an, bis zum Schlusse, ist auch ein Problem, nur von grösserem Umfange, ein zusammengesetztes. Das beste System der Vertheidigung und des Angriffs für alle gedenkbaren Fälle, die besten Mittel zu Erlangung und Verfolgung des Vortheils, zum Siege durch eine überlegene Macht, sind eben so viele Abschnitte dieses Problems, während das, was so im engeren Sinne genannt wird, sich nur mit dem möglichst schnellen, glänzenden, zierlichen Siege oder der Rettung von unvermeidlich scheinendem Untergange beschäftigt, und die praktisch geübte Kunst eines solchen Sieges genannt werden kann. Niemand wird wohl im Ernste behaupten, dass der Beginn des Kampfes weit schwieriger sei, als dessen Entscheidung, oder die Kunst schnell und glänzend zu siegen, bequemer als ein gut geordneter Marsch. Strenge Gränzen zwischen Eröffnung und Schluss sind eben so wenig wie zwischen Strategie und Taktik zu ziehen, denn wenn der Stratege sein Heer zweckgemäss zur Schlacht ordnet, die Reserven bereit hält, die Punkte bestimmt, wo das Gefecht begonnen, abgebrochen, fortgesetzt werden soll, wenn er an dem leitenden Grundsatze festhält, dass dem Feinde auf jedem in Betracht kommenden Punkte eine überlegene Macht entgegenzutreten bereit, das eigene Heer gleich stark gerüstet zu Angriff und Vertheidigung sei, so streift er doch schon bei Kriegslisten auf taktischen Wegen. Streng wissenschaftlich lässt sich weder Strategie noch Taktik erlernen, es bedarf eines Feldherrntalentes. Aber wie weit würde selbst ein solches ohne Lehrer und Muster gelangen? Auch hier gehen wieder Wissenschaft und Kunst Hand in Hand. Stellen

wir daher, ohne über die Vorzüge der einen oder der andern zu streiten, das höchste Ziel des Problems dahin fest, Muster der schnellsten, glänzendsten, elegantesten Siege zu sein, so muss nothwendig sein relativer Kunstwerth sich in demselben Verhältnisse steigern, als er diesem Ziele sich nähert. Man hätte sehr Unrecht, nur auf den Sieg, nicht auf dessen Eigeschaften zu achten; denn, so wie schon der Unterschied gross, ob mit der Faust, mit der Keule, oder mit einer geschickt geführten Klinge gekämpft wird, so wie Jedermann für die Geschicklichkeit gegen die Stärke Partei zu nehmen geneigt ist, so waltet auch in der Siegeskunst eine eigene versöhnende Kraft, sei es, weil der Starke in dem inneren Glauben beharren kann, dass ihn nur ein Missgeschick treffe, oder weil die nothwendige grössere Entwickelung geistiger Kräfte der Eitelkeit des Besiegten noch Genugthuung giebt; besonders aber kommt in Betracht, dass im Kampfe geistiger Kräfte der Sieger den Höhepunkt des Ruhms nur erreicht, wenn der Siegesmoment zugleich Silberblick und höchster Kunstgenuss ist; die Richtung der Studien auf diesen Höhepunkt hin ist daher einer der Wege zur Classicität.

Wir versuchen es nun zuvörderst ein paar allgemeine Sätze als Maassstab für den ralativen Kunstwerth der Schachprobleme zu geben.

I. Bei übrigens gleichem Verhältnisse hat unter mehreren Problemen dasjenige den höheren relativen Kunstwerth, welches aus einer wirklichen Spielentwickelung naturgemäss hervorgegangen sein könnte.

Der Grund liegt im praktischen Nutzen, der Werth steigt in demselben Verhältniss, wie die Möglichkeiten analoger Fälle sich mehren.

II. Bei zwei gleich schweren Problemen steht der

relative Kunstwerth mit der Zahl der Züge in umgekehrtem Verhältniss.

Schwere ist Produkt eigenthümlicher, sinnreicher, nicht Jedem zugänglicher Auffassung, und mit der Zahl der Züge muss in der Regel die Schwierigkeit wachsen, der grössere Kunstwerth beruht also hier auf der Erreichung desselben Zwecks mit geringen Mitteln.

III. **Bei gleicher Zahl von Zügen steht der relative Kunstwerth mit der Zahl der Steine in umgekehrtem Verhältniss.**

Das fast leere Brett übersieht sich leichter als ein fast volles, die Combinationen werden vereinfacht, auch hier wird also mehr Scharfsinn zu Erreichung gleichen Erfolges mit geringeren Mitteln erfordert.

IV. **Gleich starke oder überwiegende Streitkraft des besiegten Gegners steigert den relativen Kunstwerth in demselben Verhältniss, wie ihn die überwiegende Macht des Siegers vermindert.**

Der Grnnd liegt in der verhältnissmässig grösseren Schwierigkeit des Sieges; doch darf hierbei die Zahl der todten Steine nicht in Betracht genommen werden; manche Problemmacher setzen deren sehr viele in's Diagramm, die besser wegbleiben könnten.

V. **Der Höhepunkt des Kunstwerthes wird durch kein Maximum von Zügen beschränkt.**

Wer vier- oder fünfzügige Probleme für die besten erklärt, fasst nur den Verkehrswerth in's Auge und es mag sein, dass Dilettanten Probleme in dieser Beschränkung von Zügen vorziehen, weil die Fähigkeit nur bis dahin reicht; deshalb ist aber ein weiterer Blick (*longue vûe*) des Meisters kein Fehler und

wer 10 bis 12 Züge mit allen Varianten beachtet und durchdenkt, leistet gewiss Grösseres, als wer sich auf vier oder fünf Züge beschränkt; es kann daher

VI. auch die Zahl der Züge für den relativ grösseren Kunstwerth entscheiden.

Wenn nämlich im Uebrigen alles den resp. Zahlenverhältnissen entsprechend wäre, so müsste man nothwendig einräumen, dass die Erfindung des mehrzügigen einen grösseren Aufwand geistiger Kräfte nöthig gemacht habe.

Abgesehen nun aber von solchen allgemeinen Anhaltspunkten, deren Verzeichniss sich noch vervollständigen liesse, giebt die grössere oder geringere Schönheit der Grundidee des Problems den Maasstab der Werthsbestimmung und so wie bei den Chinesen mancher Gedanke erst durch die gewählten Schriftzeichen im höchsten Glanze einer Classicität strahlt, zu deren inniger Empfindung und Bewunderung freilich ein Chinese gehört, so kann bei Problemen, damit Alles im grössten harmonischen Einklange sei, selbst die Gestalt gleichen Effect mit solchen classischen Buchstaben oder Schriftzeichen haben, welche freilich auch nur der Enthusiast mit veranschlagt.

Ueber systematische Schachprobleme.

(Jahrg. von 1851, S. 33—36.)

Der berühmte Schachlehrer und Schachmeister des russischen Kaiserreichs, Herr von Petroff, hat in früheren Jahren eine Anzahl Schachprobleme mitgetheilt, deren Lösung sehr schwierig scheint und meistens eine sehr grosse Zahl von Zügen erfordert. Einige

derselben sind im *Palamède* bekannt gemacht, Alexandre's Sammlung enthält deren zwei von 63 und 73 Zügen; auch v. Bilguer, Bolton, Brede und Andere haben sich in Kunstprodukten der Art versucht; das bekannte Problem eines unbekannten Verfassers, welches aus dem Sanskrit herstammen soll und die Alexandre'sche Sammlung schliesst, verlangt 252 Züge, die sich indessen bedeutend abkürzen lassen; Kling hat seinen Rösselsprung von 365 Tagen und Zügen durch den ganzen vorigen Jahrgang der *Régence* laufen lassen und ich kann beweisen, dass damit die äusserste Gränze noch keineswegs erreicht ist.

Aber das Verdienst dieser Gattung von Problemen besteht auch nicht in der möglichst grossen Zahl ihrer Züge, ich muss diese vielmehr für einen Fehler halten und zwar aus drei Gründen.

Erstens schreckt die grosse Masse von Zügen nicht nur gewöhnliche Spieler, sondern selbst die stärksten Meister, ja die entschiedensten Enthusiasten für solche Spiele des Geistes, von eigenen Versuchen der Lösung gänzlich zurück, das Problem bleibt daher, auch nach der Publikation, ein Sondergut des Erfinders bis zu dem Augenblicke, wo es ihm etwa beliebt, die Lösung nachfolgen zu lassen; durch sie wird die Neugier befriedigt, und damit hat das Problem seine Bestimmung erfüllt; es wird zu den abgemachten Sachen gelegt, höchstens hin und wieder, des Verfassers wegen, erwähnt, und von Dilettanten für die *ultima Thule* gehalten, über welche der menschliche Geist nicht hinaus kommen könne.

Wichtiger als dieser erste Grund ist der zweite: dass die Zahl der Züge ganz von der eigenen Willkür des Erfinders abhängig ist und daher ganz gewiss kein richtiger Maassstab des Kunstwerthes sein kann. Von der Richtigkeit meiner Behauptung überzeugt man sich sehr bald bei dem Nachspielen eines solchen Problems, in dem sich bestimmte Reihenfolgen von Zügen nothwendig ebenso

oft wiederholen müssen, als der freie Zug, auf den es ankommt, gewonnen werden muss. Die freien Züge sind Zweck, die andern sind Mittel, und es wird ziemlich gleichgültig sein, wie oft hintereinander dasselbe Mittel angewendet werden muss, wenn es nur jedesmal ein ganz untrügliches ist, es wird ebenso gleichgültig sein, ob der Zweck des freien Zuges jedesmal schon durch einen, oder ob er nur durch zehn und mehr Züge erreicht werden kann? Da nun die Vermehrung der Bedürfnisse (hier des Bedürfnisses freier Züge) nicht die mindeste Schwierigkeit hat, sondern heut zu Tage bekanntlich nur die Befriedigung der Bedürfnisse nicht immer nach Wunsch gelingt, und letztere hier weiter nichts kostet als die Mühe einer Wiederhohlung, so folgt daraus ganz klar, dass ein paar Bauern, die nur hingestellt sind, damit sie weggeräumt werden, wie in der obenerwähnten Aufgabe aus dem Sanskrit wirklich geschehen ist, hundert und mehr Züge nöthig machen können. Aus diesem Grunde hat auch Alexandre die Lösung nur bis zum 18ten Zuge gegeben, alle übrigen folgen in derselben Art ganz von selbst; man muss 18 mal 14 Züge gewinnen, das macht 252 Züge, von denen aber bei jedem etwa zu sparendem Zuge 14 abzusetzen sein würden.

Der dritte Grund ergiebt sich hieraus von selbst; das Monotone und Mechanische der Operation erschöpft bald auch die stärkste Geduld; kaum wird Jemand irgend einmal ein solches Problem, nachdem es ihm gelungen ist, das System, auf dem es beruht, zu ergründen, noch ganz durchgespielt haben; er wird das entdeckte System loben oder tadeln, es Andern entwickeln, die Handgriffe zeigen, und dann gern den Lehrling seinem Schicksale überlassen.

Gleichwohl hat die Ungunst dieser Gattung von Problemen keinen andern Grund, als den falschen Gesichtspunkt ihrer Prüfung. Ist durch das bisher Gesagte festgestellt worden, dass auf die Zahl

der Züge Nichts, dass auf das System Alles ankommt, sind diese Probleme mit Recht als systematische (im engern Sinne) zu bezeichnen, so ist mit diesem Standpunkte auch ein ganz anderes und eigenes Interesse der Prüfung gewonnen, und wer sich derselben, den Gegenstand so auffassend, unterzieht, der wird nicht nur die Schwierigkeiten der Lösung leicht besiegen, sondern auch dem Scharfsinne, der tiefen Einsicht in die letzten Geheimnisse der edlen Schachkunst, und der meisterhaften Anlage mancher Probleme dieser Gattung volle Gerechtigkeit widerfahren lassen, unter denen sich wiederum die Schöpfungen des Herrn von Petroff ganz besonders auszeichnen. Bedingung bei jedem derselben ist eine Gewalt, die den entblössten König auf alle Felder des Brettes hinzuzwingen vermag, und die sich durch Thurm und Dame am einfachsten darstellen lässt. Diese Gewalt zwingt den Feind sich selbst zu hindern, und vermittelt dadurch den freien Zug, so oft sie desselben bedarf; dass dies geschehen muss, erkennt der Prüfende leicht, nicht aber ebenso leicht, wie es geschehen muss, die verhältnissmässig schnelle überraschende Erreichung des Ziels ist von Petroff's eigenthümlicher Vorzug.

Die beschränkte Zeit gestattet eine ausführlichere Entwickelung nicht. Ich habe nur versucht, durch Nachbildung eines Petroff'schen Problems meine Auffassung seiner Productionen in etwas anschaulicher zu machen. Die Aufgabe Nr. XXVI. des Anhanges, welche ich hier zu vergleichen bitte, ist keine Nachbildung in dem Sinne, dass bestimmte Probleme Grundlage wären, in keinem derselben wird sie, was die Aufstellung, die Zahl der Steine oder der Züge betrifft, ein Analogon finden und sie könnte sich noch viel weiter in allen diesen Beziehungen von den Vorbildern entfernen, aber ich gab einem v. Petroff'schen Gedanken meine Gestalt. Dieser Gedanke ist die Aufstellung des schwarzen Thur-

mes auf einem Eckfelde und es gehörte gewiss v. Petroff's Scharfsinn dazu, durch einen Thurm in dieser Stellung dennoch das Selbstmatt zu erzwingen. Die Stellung aller anderen Steine kann eine hundert- und tausendfach verschiedene sein; steht z. B. der schwarze König anderswo, so wird dadurch, vorausgesetzt dass die Gewalt von Dame und Thurm auf ihn wirken kann, nur die Zahl der Züge eine Veränderung erleiden, und ebenso durch die veränderte Stellung der weissen Steine. Ich habe diese ausser Dame und Thurm auf drei Bauern beschränkt; es bedarf keines grösseren Apparats. Die Aufgabe sieht, obgleich auf eine im Vergleich zu den oben erwähnten bedeutend geringere Zahl von Zügen beschränkt, doch immer noch schwer genug aus, nach den oben gegebenen Fingerzeigen aber dürfte sie zu den leichten zu zählen sein, und sich zur Selbstunterhaltung an einem einsamen Winterabend wohl eignen. Ich bemerke noch, dass das Matt mit dem Bauer nur 19 Züge erfordern würde.

Noch ein Wort über Schachprobleme.

(Jahrg. von 1854, S. 241—248.)

In früherer Zeit habe ich mehrfach versucht, die Schachprobleme zu classificiren; ich habe zunächst die mechanische Verfahrungsweise bei deren Anfertigung, aus welcher manche Missbildungen, das formlose, formwidrige, geputzte und überladene, incorrecte, mit Plagiaten behaftete Problem hervorgehe, näher angedeutet und durch Beispiele erläutert, dieser Methode eine andere, die man die empirische im bessern Sinne nennen könnte, entgegen-

gestellt, auch etwas über systematische Schachprobleme gesagt*). Diese Eintheilungen können bei Bestimmung des relativen Kunstwerths der Probleme nützlich sein und mit dazu führen, die Bedingungen ihrer Classicität zu fixiren.

Wenn nur das innerlich und äusserlich vollendete Kunstwerk classisch genannt werden kann, so würde, auf Schachprobleme angewandt, dieser Grundsatz die grösste Einfachheit der Aufstellung, die Beseitigung jedes unnützen Beiwerks, die Schönheit des Grundgedankens und seiner Entwickelung, das Ueberraschende des Schlusses, die Schwierigkeit der Lösung, die Erreichung des Schwersten mit den einfachsten Mitteln, zu Gegenständen der Aufgabe machen, und in dem allgemeinen Streben einer so, oder ungefähr so zu bezeichnenden höchsten Stufe der Vollkommenheit näher zu kommen, würden viele Probleme, die unter den Tausenden der Gegenwart noch immer für den Ungeschmack unserer Zeit Zeugniss ablegen, etwa wie schlechte Romane, ihren Urtheilsspruch finden. In demselben Verhältniss aber, wie die Masse des Vorhandenen wächst, die Ansichten in Beziehung auf den relativen Kunstwerth weiter auseinander gehen, der Abstand zwischen den von alten Meistern hinterlassenen Musteraufgaben und den Erzeugnissen der Neuzeit klarer hervortritt, wird auch das Bedürfniss, ja die dringende Nothwendigkeit einer Schranke fühlbarer; über diese einigt man sich vielleicht da am leichtesten, wo Jeder sündigt, und ich werfe gern den ersten Stein auf mich. Schlagen wir nur Alexandre's Werk auf, welches zweitausend der besten und höchst interessanten Schachprobleme liefern sollte, und vergleichen Nr. 8 von Ercole del Rio mit Nr. 16 von Silberschmidt. Jedermann wird zugestehen müssen, dass sie sich zu einander verhalten, wie ein classisches Epigramm zur Reimerei eines Knaben.

---

*) Oben S. 230.

In England wurde vor einiger Zeit der Plan angekündigt, Ehrenpreise für das beste Problem auszusetzen. Ob demselben Folge gegeben ist, habe ich nicht erfahren, und der Plan musste auch wohl scheitern, denn sehr vieles lässt sich mit Geld machen, aber doch nicht Alles, wie der Consul Mummius bezeugen kann; bei einem Turniere kann Jeder sich durch den Augenschein überzeugen, wer der Sieger sei, bei Gemälden kann wenigstens die Mehrheit der Kenner ein richtiges Urtheil fällen, bei Schachproblemen aber wäre vor Allem die kunstrichterliche Competenz ausser Zweifel zu stellen, und wie viel Vorurtheil herrscht noch in Beziehung auf das Problem, wie viele, selbst unter den grossen Meistern, betrachten es als eine Spielerei, die man von dem Gebiete der Kunst und Wissenschaft gänzlich scheiden, die nur in der Unterhaltungsliteratur, und auch da nur mit Einschränkungen, ihre Stelle finden sollte! Zu Beseitigung solcher Vorurtheile, zu richtiger Würdigung dessen, was bisher in dieser Abtheilung der Schachstudien geleistet worden, und bei einem festen Ziele des Strebens geleistet werden könnte, würde nur die Gründung einer Schach-Akademie führen. Das wäre ein *monumentum aere perennius*, und der Bau desselben bietet so wenig Schwierigkeit dar, dass ich der Lust, einen Grundriss zu geben, nicht widerstehen kann.

England, Frankreich, Deutschland, Italien, Russland, die fünf (Schach-) Grossmächte Europa's, ernennen jede zwei Deputirte in den Personen ihrer besten Meister. Was Deutschland betrifft, so wird sich gegen die Namen v. d. Lasa und Anderssen kein Einspruch erheben. Diese zehn Meister bilden den Stamm oder Rath der Alten; sie wählen durch Abstimmung unter sich noch zehn ordentliche und zehn ausserordentliche oder Ehrenmitglieder der Akademie. Die Ernennungen geschehen auf Lebenszeit, die Zahl Dreissig ist eine feste für alle Zeiten; die Akademie ergänzt sich durch Abstim-

mung in der Art, dass bei dem Abgange eines ordentlichen Mitgliedes ein ausserordentliches eintritt, der Abgang unter den letzteren aber durch europäische Meister ersetzt wird. Nicht-Europäer können nur correspondirende Mitglieder sein, deren Zahl nicht beschränkt ist. Die Akademie beginnt ihre amtliche Thätigkeit mit der Wahl des Vorstandes, der Diskussion ihrer Geschäftsordnung und der Arbeitsvertheilung; sie bildet die für einzelne Fachsachen der Kunst und Wissenschaft erforderlichen Commissionen; an Stoff wird es nicht fehlen, es giebt ausser den laufenden Geschäften für viele Jahre zu thun, zumal da das Meiste nur im Wege der Correspondenz zu bewältigen ist, und dies, auch bei der so sehr erleichterten Mittheilung immer Aufenthalt macht. Die Akademie schreibt Schachtage aus, veranstaltet Turniere, giebt Preisfragen, setzt Ehrenpreise aus, entscheidet als höchster Gerichtshof sowohl über Streitigkeiten einzelner Personen, als ganzer Länder, die Gesetzgebung ist ihrer besonderen Obhut empfohlen, Controversen werden durch sie geschlichtet. In Beziehung auf das Problem erwirbt sie sich unsterblichen Ruhm durch Absonderung der Spreu von dem Weizen. Ich denke mir, dass sie zunächst eine gründliche Abhandlung über die Regeln des Schönen geben wird, im Geiste der Kunst und des guten Geschmacks die Bedingungen der Classicität festzustellen bemüht ist, dann von den 2000 vortrefflichen Problemen des Papa Alexandre und von der mehr als doppelten Zahl neuerer Productionen etwa 500 (vielleicht ist auch diese Gesammtsumme schon zu hoch gegriffen), für akademisch erklärt und dieselben in einem *Codex repetitae praelectionis* der Schachwelt überliefert. Die ganze Zukunft ist zu Nachträgen da, und welche Aufmunterung für die spätere Zeit, wenn ein oder das andere wohlgerathene Problem von der Akademie selbst, dem competentesten Richter, für gut, für classisch, für akademisch erklärt, zur Auf-

nahme in neue Ausgaben des *Codex* notirt wird! — Doch, wohin verlockt mich der Eifer für die gute Sache! ich bat ja nur um Erlaubniss, noch ein Wort über Probleme zu sagen, und (vorausgesetzt, dass ich es noch nicht sagte) mag es der Abschweifung folgen.

Ich glaube nämlich eine neue Species des Problems entdeckt zu haben, die man kurzweg das Principielle nennen könnte, in sofern es in der Anwendung eines Grundsatzes auf die Praxis besteht. Ein Beispiel wird die Sache am besten anschaulich machen. Als Princip wird aufgestellt, dass die Dame und der Thurm in vereinigter Wirksamkeit auf freiem Brett den feindlichen König auf jedes beliebige Feld zu treiben vermögen; daraus folgt für das Selbstmatt der angewendete Satz, dass bei folgender Stellung:

Von O. v. Oppen.

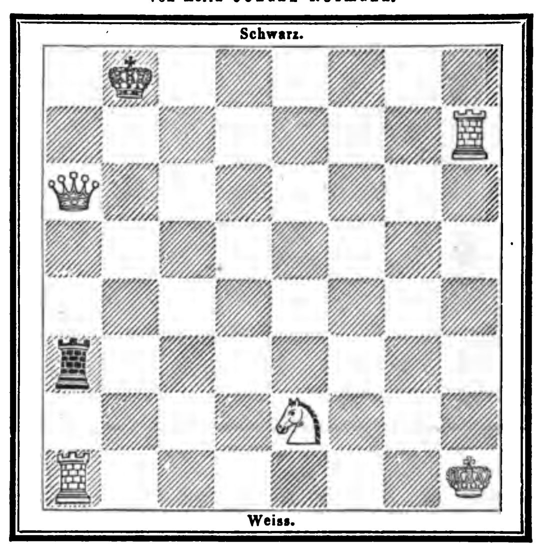
Schwarz.

Weiss.

Weiss zwingt Schwarz in 17 Zügen matt zu machen.

das Selbstmatt zu erzwingen ist und nur die Zahl der Züge zu ermitteln bleibt. Es folgt aber ferner, dass, wenn die Streitmacht des Feindes noch mehr beschränkt, seine Aufstellung noch mehr vereinfacht, das Brett noch freier wird, die Zahl der nothwendigen Züge (vorausgesetzt, dass das Matt überhaupt möglich bleibt) sich nicht vermehren, sondern vermindern muss,

Von Herrn Johann Rosmann.

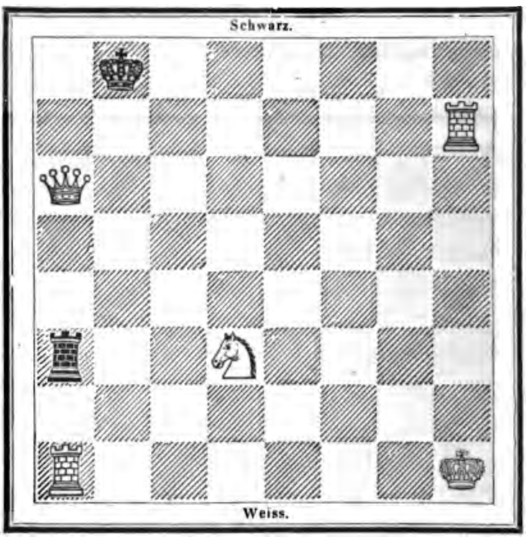


Weiss zwingt Schwarz in 15 Zügen matt zu machen.

weil es klar ist, dass die Wirksamkeit sich in demselben Maasse verstärkt, wie das Brett freier wurde. Ich gebe dieses Resultat nicht als apodictisch gewiss, es ist nur aus der Erfahrung geschöpft, aber einer nähern Prüfung nicht unwerth. Die Variante selbst verdanke ich der Güte meines österreichischen Freundes Herrn Joh. Rosmann in Gratz; eine andere Variante desselben Schachfreun-

des mag deshalb ihren Platz finden, weil sie anschaulich macht, wie oft die kleinste Veränderung des Standfeldes eines Steins bei Problemen der Art das ganze System ändert.

Von Herrn Johann Rosmann.



Weiss zwingt Schwarz in 17 Zügen matt zu machen.

Es scheint mir, dass mit dieser Species den Problemfreunden ein Mittel der Unterhaltung in die Hand gegeben sei, welches manche einsame Stunde verkürzen kann*); es ist ein Thema mit unendlich vielen Variationen. Ich habe hier nur das Einfachste derselben angeführt, nämlich ein solches, wo der eigene König

*) Bei richtiger Anwendung des festgestellten Princips bieten die Lösungen keine erhebliche Schwierigkeit dar und sind deshalb nicht beigefügt worden.

bereits auf dem zur Mattstellung bestimmten Felde steht, dieses nicht ungewiss ist. Wenn es schon in solchem Falle nicht ganz leicht sein sollte, die erforderliche Spielart zu finden, so muss die Lösung der Aufgabe nothwendig da viel schwerer werden, wo der eigene König auf ein Feld gestellt wird, wo er nicht bleiben kann, mithin die Ermittelung des Mattfeldes Anfang des Geschäfts der Lösung sein muss, und wo die Wirksamkeit der beiden Hauptsteine durch andere zur Mattstellung miterforderliche gehemmt oder versteckt wird. Versuche der Art machte ich in den Aufgaben Nr. XLI., XLIII., XLIV. des Anhanges, welche nur mit vieler Mühe gelöst sind. Der Grund der Schwierigkeit liegt eben darin, dass das Experimentiren ganz erfolglos bleibt, so lange der Grundgedanke nicht klar erkannt ist, aus welchem eben auch die Möglichkeit der Lösung nothwendig folgt und durch den die Art und Weise derselben mit bedingt und bestimmt wird.

Eine Partie Schach.

(Jahrgang von 1846, S. 103 und 104.)

Don Gusman, Prinz von Calatrava, war zum Tode verurtheilt, jeder Versuch, ihn zu retten, gescheitert; auch das Vorrecht der Granden, nur einem Bischofe, deren keiner anwesend war, zu beichten, sollte sein Leben nicht fristen. Philipp II., zornig über den Verrath des früheren Günstlings, erhob sofort, unbeschadet der Rechte des heiligen Stuhls, einen Mönch zur bischöflichen Würde, Ruy Lopez, den bekannten Meister im Schach, und harrte des Berichts im Escurial.

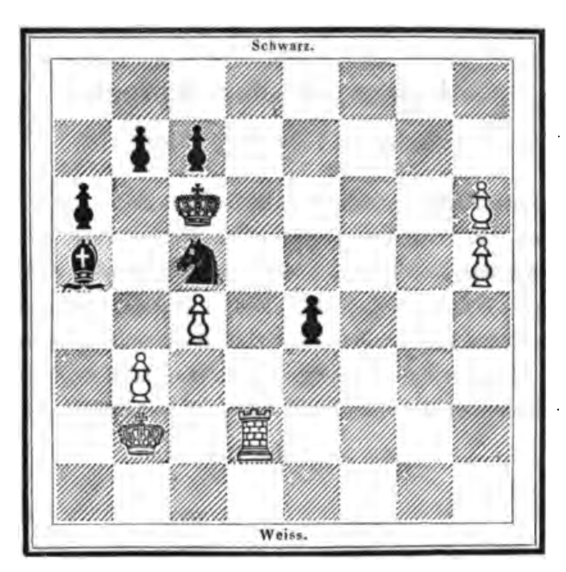
Die Beichte war gehört, der Ritter getröstet, noch eine Stunde blieb frei. Welche Zeit verlängerter Qual, welche Probe für den festesten Muth! — „Spielen wir Schach!“ flüsterte Don Gusman; der Priester verstand ihn, und fügte sich dem Wunsche des Beichtsohnes.

Welch ein Bild! — Der bleiche Jüngling und der bleiche Greis! Es schien, als hätten beide die Rollen getauscht; dieser zerstreut durch Todesgedanken, jener erregt durch Siegeshoffnung, der eine schwächer, der andere stärker als je! — Noch schwankte der Sieg, da klirrten die Riegel, zitternd erhob sich der Greis, unbeweglich starrte der Jüngling auf's Brett. — „Kommt!“ sagte der Scharfrichter, indem er leise seine Schulter berührte; jener zuckte, als hätte ihn eine Natter verwundet, aber er fühlte nicht den Schmerz, nur den Zorn. — „Kerl! siehst du nicht, dass ich gewinnen muss?“ rief er, „dass mein Gegner, indem er seinen Thurm preis gab und meinen Thurmbauer nahm, um zur Dame zu eilen, einen Fehler beging? Gib acht, wie ich spiele!“ — „Unmöglich!“ — „Du musst!“

„Beim Teufel, du musst!“ schrie jetzt auch Ruy Lopez, der blitzschnell das Richtbeil ergriff, ganz der neu erlangten Würde vergessend, welche doch die Trabanten von Gewaltthat zurückhielt. Mit gezückten Schwertern starrte die Rotte ihn an; vom Führer wurden die verlangten Minuten gewährt.

Don Gusman hatte sein Spiel, aber auch sein Leben gewonnen, denn eben war seine Unschuld entdeckt. Ohnmächtig, nicht auf den Block, an Freundesbrust sank er. „Es war Zeit,“ sagte er noch, „jetzt wär' ich zum Sterben zu schwach!“

Die Stellung der Steine, welche der Nachwelt aufbewahrt ist, war folgende:



Don **Gusman** hatte die schwarzen Steine und es geschahen folgende Züge:

	Schwarz.	Weiss.
1.	L A5 — D2:	H6 — H7
2.	L D2 — F4	H7 — H8 D
3.	L F4 — E5†	D H8 — E5:
4.	S c5 — D3†	K B2 — c3
5.	S D3 — E5: u. s. w.	

Anmerk. Vergleiche *Palamède* von 1841, wo die Erzählung einen Druckbogen füllt; der Franzose weiss selten, dass Manches kurz sein muss; **Napoleon** wusste es. Das Endspiel ist von **Bone**; es wurde beibehalten und die Lösung mitgegeben, um den Eindruck des Historischen zu verstärken.

Sans peur et sans reproche.

(Jahrg. v. 1847, S. 23—25.)

Folgende Partie, welche John Cochrane, unter Vorgabe der Dame, in Ostindien gegen einen Eingebornen gespielt, ist zwar schon wiederholt (vergl. *Chess Player's Chronicle I. S. 395* und v. Bilguer's Handbuch 1. Aufl. S. 376) abgedruckt worden; mehreren der geehrten Leser möchte sie aber doch unbekannt sein, auch dürfte ihr die beigefügte lebendige Schilderung des Kampfes — wenigstens bei Freunden der Dichtkunst — ein neues Interesse verleihen*).

Weiss giebt die Dame vor.

Cochrane. ....

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	8.	e4—e5	Sg8—e7
2.	f2—f4	e5—f4:	9.	e5—f6:	g7—f6:
3.	Lf1—c4	Dd8—h4†	10.	Sb1—c3	Sb8—c6
4.	Ke1—d1	Lf8—c5	11.	Th1—e1	Lb6—a5
5.	d2—d4	Lc5—b6	12.	Sc3—e4	La5—e1:
6.	Sg1—f3	Dh4—d8	13.	Se4—f6‡	Ke8—f8
7.	Lc1—f4:	f7—f6	15.	Lf4—h6 ≠	

Sans peur et sans reproche.

In London blüh't die schönste Ros' — — ihr Name
Bleib' ungenannt — so hold, so lieb, so mild,
Dass Cochrane scheidend schwur: Nicht eine Dame,

*) Dies sagt nämlich Hanstein, der auch die Aufnahme des nur für ihn bestimmten Versuchs in die Schachzeitung verschuldet.

Und wär's die schönste, ja, kein Frauenbild
Soll', ausser ihr, ihn je interessiren! —
Und er hielt Wort; die Liebe war sein Schild,
Die See wohl auch; wer kann sein Herz verlieren
In Afrika, wo Alles schwarz und braun?
Vor *Isle de France* musst' er vorbei laviren,
Am Indusufer gab es schöne Frau'n, —
Die schönsten blieben doch Alt-Englands Rosen,
Die mögen dreist auf Männerschwüre bau'n,
Sie müssen siegen, geh' es zu Franzosen,
Tscherkessen, geh's nach Cabui, Samarcand,
Nach Wien, Berlin, nach Hessen, Sachsen, Posen. —

Seit langer Zeit war bis zum Industrand
Des edlen Ritters Schachtriumph erschollen,
Und flugs ein Held, das Kampfgeräth zur Hand,
Ersucht den hohen Gast um Proberollen.
„Wohlan, es sei!" — Die Heere steh'n bereit. —
Wie aber? Könnte nicht die Rose schmollen?
Die Dam' ist Frauenbild, — der Eid! der Eid! —
Und schnell entschlossen, nimmt er von dem Brette
Die Königin — er thut uns wahrlich leid! —
Und hält, auch ohne sie, die kühne Wette.
Die Schlacht beginnt — ein Knecht dem Knecht entgegen —
Mit leisem Wunsch, dass er die Dame hätte,
Gambit! — Der Gegner nimmt. — Nun muss bewegen
Ein Läufer sich auf's vierte Feld des andern. —
Die Dame fliegt herbei zu harten Schlägen:
„Dir, Damenlosem, Schach! — Du magst nur wandern.
„Dir bleibt ja noch der Fürstin leeres Bett!"
Der schwarze Läufer drängt sich dicht zum andern —

Doch Cochrane's Damenbauer stürzt in's Brett —
Zu kühn vielleicht, der Läufer könnt' ihn rauben —
Der Feige weicht zurück, und hält, wie nett,
Wohl Herrn für Herrin gar in gutem Glauben. —
Der Reuter vor, er deckt und greift auch an, —
Die Dame flieht bestürzt zu ihren Lauben. —
Vom Platz aus fasst der Läufer seinen Mann. —
Der Hintermann versucht den Weg zu sperr'n,
Ihm bietet Kampf ein Bauer wie er kann, —
Der schwarze Ritter hülfe jenem gern —
Der dennoch fällt. — Der Sieger wird erlegt.
Doch jetzt entwickelt sich des Heeres Kern,
Der bald den Tod in's Herz des Feindes trägt.
Ein Ross erstürmt das Läuferfeld, das dritte;
Obschon sein Gegner auch sich vorbewegt,
Besetzt Geschütz doch kühn den Platz der Mitte. —
Ein Läufer droh't dem Rosse wie dem Thurm.
Geschütz liess nie im Stich ein echter Britte,
Er commandirt zum Sturm, zum Siegessturm!
Der Springer „Schach!" und dann der Läufer „Matt!"

So ward einst Percy Speise für den Wurm*),
Jetzt durch Victoria London Siegesstadt.

---

*) *Hossp. — and food for —*
Pr. H. for worms brave Percy etc. Henr. IV. Sc. 4.

Schach im Sommer.

(Jahrg. von 1851, S. 306 und 307.)

Das nachstehende kleine Gedicht findet sich im Augusthefte der *Chess Player's Chronicle* von 1851. Bei dem Lesen desselben beschlich mich ein Gefühl der Wehmuth, denn ich dachte an Hanstein. Wie gern übersetzte er so Etwas, und wie meisterhaft würde er es übersetzt haben! — Mein Versuch kann nur den guten Willen beweisen. Will Jemand, um die Uebersetzung noch deutscher zu machen, statt Pusey's, Wisemann's und Bennet's andere Persönlichkeiten einschieben, so wird es ja auch wohl in Deutschland an solchen nicht fehlen.

Chess on the lawn, beneath the pleasant trees,
When many roses flush the summer air;
And with a cooling breath the morning breeze,
Comes up the valley fair.

The leaves and blossoms fall upon the board,
The golden insects through the branches gleam,
While ivory Kings and Knights with crown and sword,
Move through the magic dream.

Winds the fair pageant o'er the enchanted squares
Touched softly by Titania's fingers white;
The summer wind Sabaean odour bears —
The sky is chrysolite.

Be Wisemann's insult, Pusey's sophistry,
And Bennet's mummeries from our thoughts;
The wine flask lies upon the turf, and we withdrawn,
Play Chess upon the lawn.

Carrera.

Im Freien Schach, im heitern Blättergrün,
Wo manche Rosen in der Sommerluft
Erröthend mit der Morgenkühlung blüh'n,
Und füllen's Thal mit Duft;

Wo Blatt und Blüth' auf's Brett uns niederfällt,
Wo gold'ne Käfer glimmen durch den Baum,
Wenn Schwert und Krone, Fürst und Ritter hält
Von Elfenbein, im Traum.

Sich durch den Zauberkreis der Felder schlägt,
Die still Titania's weisser Finger räumt,
Der Sommerhauch Saba's Gerüche trägt,
Der Himmel goldgesäumt.

Sei Wisemann's Hohn, Pusey's Sophisterei
Und Bennet's Mummerei gedankenfern,
Die Weinflasch' auf den Rasen, wir so frei,
Und spielen Schach so gern.

Verzeichniss der in den Jahren 1846 bis 1855 in der Schachzeitung erschienenen Aufsätze.

Anmerk. Es sind diejenigen Aufsätze, welche nur die Tagesgeschichte, Tagesliteratur und deren Kritik, so wie die Redactionsarbeiten betreffen, nicht mit verzeichnet, sondern nur die eigenen Beiträge wissenschaftlichen und belletristischen Inhalts.

1849.

20. William Beverley's Rösselsprung. S. 21.
21. Die neue Notation. S. 117.
22. Miscellen aus Bledow's Nachlasse. S. 191.
23. Fortsetzung. S. 231.
24. Wohlthun durch Schach. S. 451.

1850.

25. Lebensgeschichte eines Türken. S. 265.
26. W. Hanstein. Nekrolog. S. 337.

1851.

27. Ueber systematische Schachprobleme. S. 33.
28. Schachleben in Holland. Zweiter Artikel. S. 236.
29. Howard Staunton, Esq. S. 262.
30. Schach im Sommer. Uebersetzung eines Gedichts (mit dem Original von Carrera). S. 306.
31. Das Schachturnier in London. S. 318.

1852.

32. Herr F. von Jaenisch im Decemberhefte der *Chess Player's Chronicle.* S. 33.

1853.

33. Erinnerungen aus dem Schachleben. S. 222.

1854.

34. Noch ein Wort über Schachprobleme. S. 241.
35. Bemerkungen zu den Spielregeln der Petersburger Schachgesellschaft. S. 399.

1855.

36. Mr. Grimshaw's Preisprobleme. S. 183.

Gedruckt bei Julius Sittenfeld in Berlin.

Nachträgliche Berichtigungen.

Nachdem der Druck vorliegenden Werkes bereits vollendet war, fanden sich bei nochmaliger genauer Durchsicht folgende Versehen, die wir den Leser zu berichtigen bitten.

Vorwort, Zeile 7 von oben, ist „ihn“ statt „ihm“ zu lesen.

Seite 33, Zeile 4 von unten, lies „Diagonale“ statt „Diagnole“.

Seite 90, Zeile 2 von unten, fehlen hinter „Richtigkeit“ die Worte: „erledigen sich“.

Seite 92 fällt im Diagramm der schwarze Thurm B2 weg.

Seite 112, Zeile 3 von oben, ist übersehen, dass die Dame den Thurm nehmen kann, und vielmehr auf SF6—E4 ebenfalls sogleich SD7—F6 ‡ folgen würde.

Seite 210 ist zu bemerken, dass der Magistratrath Herr Max Bezzel zu Ansbach die Aufgabe XLV. in 18 Zügen löste.

Seite 245, Zeile 11 von oben, lies „Cabul“ statt „Cabui“.

Seite 246, Zeile 2 von unten, lies „*Hotsp.*“ statt „*Hossp.*“.